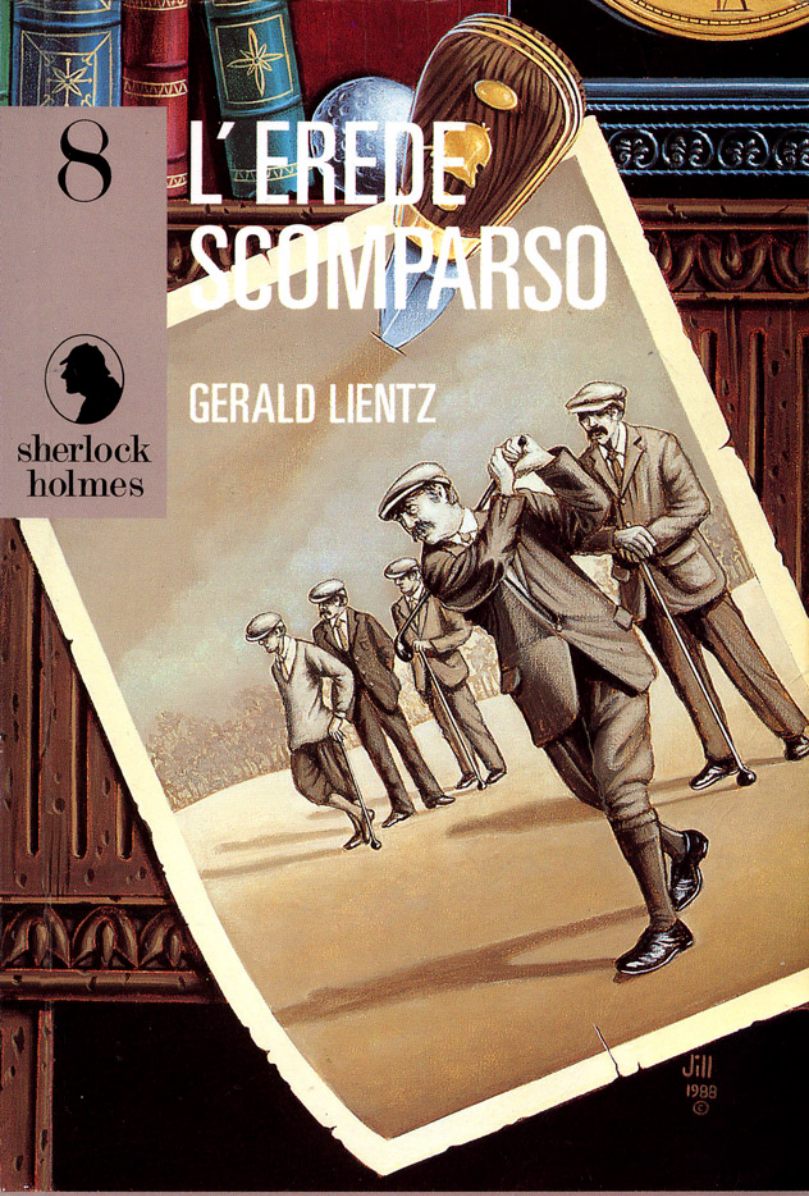
8

L'EREDE SCOMPARSO

GERALD LIENTZ

sherlock holmes



librogame®

Il personaggio di Sherlock Holmes è stato creato da Sir Arthur Conan Doyle ed è protagonista delle sue novelle e dei suoi romanzi.

Si ringrazia Dame Jean Conan Doyle per il permesso di utilizzare il personaggio di Sherlock Holmes creato da Sir Arthur Conan Doyle.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-542-X
Titolo originale: «Sherlock Holmes Solo Mysteries™- The Lost Heir»
© 1988, Iron Crown Enterprises, Inc.
© 1993, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

L'EREDE SCOMPARSO

GERALD LIENTZ

illustrato da Bob Versandi
tradotto da Costanza Galbardi
e Fabio Accurso

Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome: JAMES G. HURLEY

Qualità	**Bonus**
Abilità	+1
Astuzia	+1
Osservazione	+1
Intuito	+1
Carisma	+1
Cultura	+1

Denaro

___	pence
10	scellini
___	ghinee
3	sterline

Equipaggiamento

1) MATITA
2) CARTA
3) TEMPERINO
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**	**Equipaggiamento**
Abilità	_____	1)
Astuzia	_____	2)
Osservazione	_____	3)
Intuito	_____	4)
Carisma	_____	5)
Cultura	_____	6)
		7)
Denaro	____ pence	8)
	____ scellini	9)
	____ ghinee	10)
	____ sterline	11)

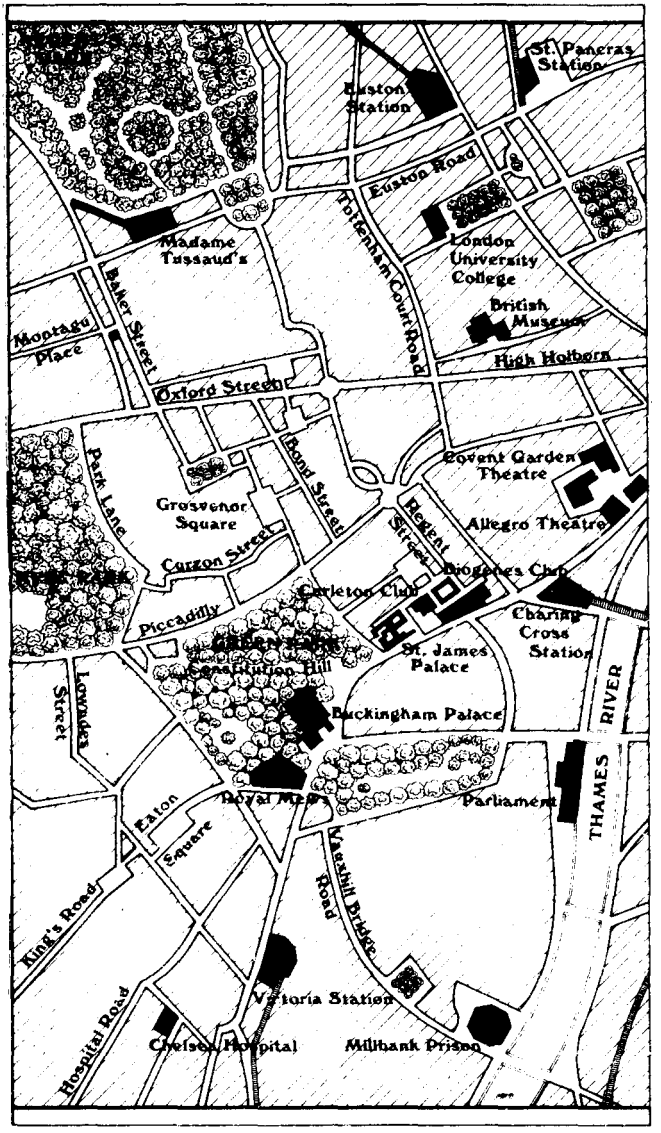
NOTE

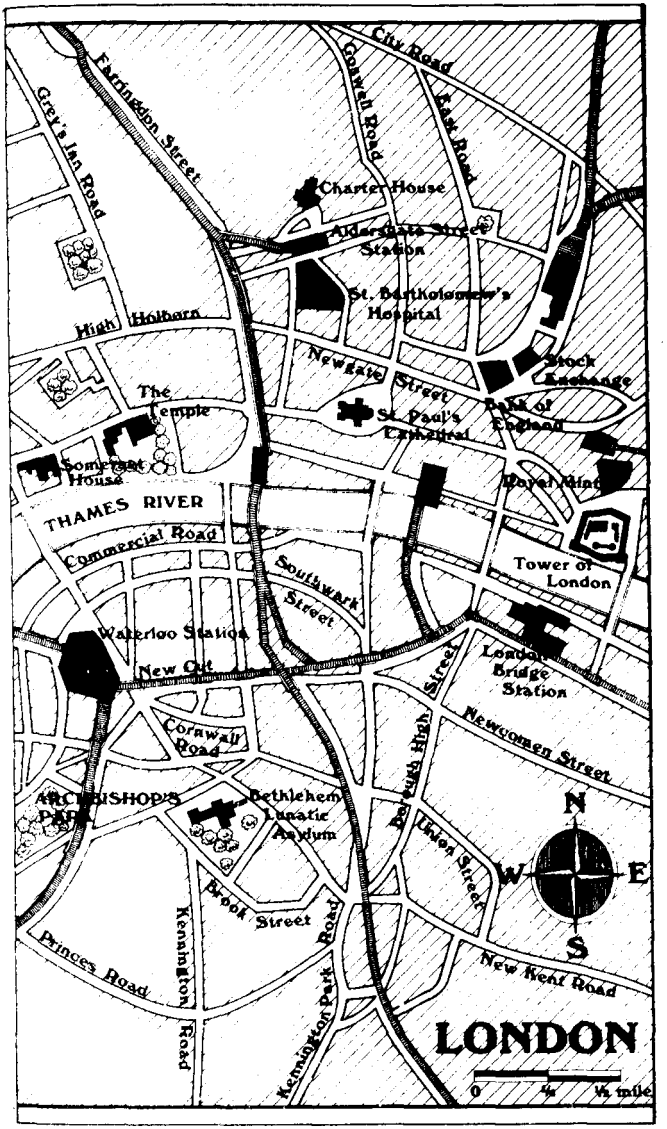
FOGLIO DEGLI INDIZI

- ❑ A _____
- ❑ B _____
- ❑ C _____
- ❑ D _____
- ❑ E _____
- ❑ F _____
- ❑ G _____
- ❑ H _____
- ❑ I _____
- ❑ J _____
- ❑ K _____
- ❑ L _____
- ❑ M _____
- ❑ N _____
- ❑ O _____
- ❑ P _____
- ❑ Q _____
- ❑ R _____
- ❑ S _____
- ❑ T _____
- ❑ U _____
- ❑ V _____
- ❑ W _____
- ❑ X _____
- ❑ Y _____
- ❑ Z _____
- ❑ AA _____
- ❑ BB _____
- ❑ CC _____
- ❑ DD _____
- ❑ EE _____
- ❑ FF _____
- ❑ GG _____

DECISIONI & DEDUZIONI

- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3
- ❑ 4
- ❑ 5
- ❑ 6
- ❑ 7
- ❑ 8
- ❑ 9
- ❑ 10
- ❑ 11
- ❑ 12
- ❑ 13
- ❑ 14
- ❑ 15
- ❑ 16
- ❑ 17
- ❑ 18
- ❑ 19
- ❑ 20
- ❑ 21
- ❑ 22
- ❑ 23
- ❑ 24
- ❑ 25
- ❑ 26
- ❑ 27
- ❑ 28
- ❑ 29
- ❑ 30
- ❑ 31
- ❑ 32
- ❑ 33
- ❑ 34
- ❑ 35
- ❑ 36
- ❑ 37


St. Pancras Station
Euston Station
Euston Road
Tottenham Court Road
Madame Tussaud's
London University College
British Museum
Baker Street
Montagu Place
Oxford Street
High Holborn
Park Lane
Bond Street
Covent Garden Theatre
Grosvenor Square
Regent Street
Allegro Theatre
Curzon Street
Piccadilly
Berkeley
Carleton Club
Charing Cross Station
St. James Palace
Constitution Hill
Lowndes Street
Buckingham Palace
RIVER
THAMES
Parliament
Eaton Square
Vauxhall Bridge Road
King's Road
Victoria Station
Hospital Road
Chelsea Hospital
Millbank Prison


Farringdon Street
Grey's Inn Road
City Road
Goswell Road
Park Road
Charter House
Aldersgate Street Station
St. Bartholomew's Hospital
High Holborn
Newgate Street
Stock Exchange
The Temple
St. Paul's Cathedral
Bank of England
Somerset House
Royal Mint
THAMES RIVER
Commercial Road
Southwark Street
Tower of London
Waterloo Station
New Cut
London Bridge Station
Corawall Road
Bethlehem Lunatic Asylum
Newcomen Street
ARCHBISHOP'S PARK
Brook Street
Kennington Road
Princes Road
New Kent Road
LONDON
N
W
E
S
0
¼
½ mile

INTRODUZIONE AL MONDO DI SHERLOCK HOLMES

HOLMES E WATSON

Apparso per la prima volta in *Uno studio in rosso* nel 1887, anche dopo tanti anni il personaggio di Sherlock Holmes non ha perso nulla del suo fascino e del suo vigore. La sua abitazione e il suo studio al numero 221-B di Baker Street sono diventati un vero e proprio tempio: sono le stanze dove Holmes dormiva, meditava e strimpellava il violino quando non era in grado di sviscerare il significato di un indizio o di individuare il movente contorto di un criminale.

Sul suo conto sappiamo poco e molto allo stesso tempo. Figlio di un proprietario terriero e nipote della sorella dell'artista francese Vernet, Holmes visse nell'ombra fino agli anni dell'Università, quando si mise in luce per la sua abilità nell'usare la logica, l'osservazione e la deduzione per risolvere piccoli misteri, capacità che gli fruttarono la reputazione di genio. Fu probabilmente nel 1878 che Holmes, prendendo la decisione più logica, aprì un'agenzia investigativa privata. Quattro anni dopo conobbe un ex medico militare, il dottor John Watson, e si mise in affari con lui. Quattro romanzi e cinquantasei racconti ci dicono tutto ciò che sappiamo sulla strana coppia e sulle sue straordinarie avventure.

Holmes, più che un individuo dal carattere ben definito, è un'accozzaglia di aspetti contraddittori e bizzarri; pur facendo raramente esercizio fisico era un uomo forte e straordinariamente agile. Era capace di lavorare instancabilmente per giorni a un caso senza riposare né mangiare;

ma era anche capace di rimanere a letto per una settimana nei periodi di ozio. Forse il commento più significativo per descrivere la sua personalità compare in *L'avventura della pietra Mazarin*:

> *Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice.*

A Holmes interessava poco la conoscenza astratta, e una volta giunse ad affermare che non gli importava affatto se era la terra a girare attorno al sole o viceversa. Tuttavia era in grado di identificare decine di tipi di cenere di tabacco o di profumi grazie alla vista acutissima e all'olfatto raffinato. Era ossessionato dai criminali e dal loro *modus operandi*, e per saperne di più leggeva con fervore quasi religioso tutti i giornali più importanti di Londra.
Maestro del travestimento, il famoso investigatore si camuffava abilmente da prete italiano, da stalliere ubriaco e persino da vecchia! L'espressione sbalordita di Watson mette perfettamente in risalto Holmes, che sembra divertirsi particolarmente a strabiliare il compagno, d'animo gentile ma un po' limitato.
In *Il segno dei quattro* Holmes indica le qualità che ogni buon investigatore dovrebbe possedere, possibilmente a livello intuitivo: grandi capacità di osservazione e deduzione, e una vasta e precisa conoscenza di argomenti spesso insoliti. Nelle avventure di questa serie avrai modo di metterti alla prova in questi campi e di migliorare le tue capacità investigative.
Benché il suo talento e la sua dedizione al lavoro fossero straordinari, Sherlock Holmes non era affatto perfetto. Ingannato da Irene Adler, riconosce di essere stato sconfitto dalla "donna" in *Uno scandalo in Boemia*. Nel 1887 confessò a Watson che tre uomini avevano giocato lui e

Scotland Yard. La lezione che Holmes trasse da questi fallimenti era illuminante:

> *Forse quando un uomo possiede conoscenze particolari e poteri speciali, come me, viene incoraggiato a cercare una spiegazione complicata quando invece ne ha una più semplice a portata di mano.*

Impara quindi a fidarti delle tue osservazioni e delle tue deduzioni, quando seguono canoni logici e combaciano con le prove e con le testimonianze di persone affidabili; non azzardare giudizi, ed eventualmente - se ti è consentito dallo svolgersi della vicenda - consultati pure con Holmes o con Watson per ricevere consiglio e aiuto.

LA LONDRA VITTORIANA

Quando Holmes visse e lavorò a Londra, dai primi anni del 1880 al 1903, l'epoca vittoriana era molto più di un argomento di studio e di divertimento. La regina Vittoria regnò in Inghilterra per più di 60 anni, un record che nessuno fino ad allora aveva raggiunto. I suoi gusti e le sue inibizioni rispecchiavano e modellavano quelli della società inglese. In seguito alla rivoluzione industriale, avvenuta tra il 1750 e il 1850, l'Inghilterra si era trasformata faticosamente ma inesorabilmente da paese prevalentemente agricolo in una potente nazione industriale. I romanzi di Charles Dickens descrivono in modo drammatico questo periodo allo stesso tempo crudele ed emozionante, caratterizzato da una vorticosa trasformazione sociale. La politica imperialista piantava l'"Union Jack" - e di conseguenza esportava le abitudini inglesi - in Africa, in India e in Estremo Oriente, compreso l'Afghanistan,

dove il dottor Watson prestò servizio come ufficiale medico e fu ferito.
Cosmopolita e riservata, la Londra fine ottocento ospitava sei milioni di abitanti, molti dei quali provenivano da ogni parte del mondo. Vantava l'alta società di Park Lane e allo stesso tempo nascondeva una viziosa Chinatown, dove l'oppio veniva venduto e consumato come il tè.
Per orientarti meglio, consulta la piantina di Londra che troverai nelle prime pagine del libro. Noterai che Baker Street si trova immediatamente a sud di Regent's Park, vicino al giardino zoologico, proprio nel cuore dell'elegante West End. I mezzi di trasporto preferiti erano la ferrovia (la moderna metropolitana) e le carrozze a cavalli. La gente amava passeggiare, mentre i ladri per spostarsi da un luogo all'altro spesso si affidavano alla velocità delle proprie gambe.

LA PREDA È SOTTO TIRO!

Confrontati ora con il più grande investigatore del mondo, ma non temere: se non riesci a concludere l'avventura, prova un'altra volta! Ricorda comunque il consiglio di Holmes a Watson e a tutti i futuri detective.

> *È una mia vecchia massima, e cioè: quando hai eliminato l'impossibile, qualsiasi cosa rimanga, per quanto improbabile, dev'essere la verità.*

Buona fortuna e buona caccia!

IL SISTEMA DI GIOCO DELLA SERIE "SHERLOCK HOLMES"

In questo librogame vengono descritti i pericoli, le situazioni, i luoghi che incontrerai durante la tua avventura. Quando leggi i paragrafi devi decidere fra più possibilità di scelta, e il paragrafo successivo viene determinato dalle indicazioni del testo e dalla tua scelta, fortunata o meno. I paragrafi sono tutti contraddistinti da numeri a tre cifre (ad esempio "**365**"). Devi leggerli nella successione che ti viene indicata nel testo.

I DADI

Durante l'avventura avrai spesso bisogno di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o con una penna (o qualcosa di simile) a occhi chiusi. Se tocchi una linea, ripeti l'operazione.
2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.
3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto a un **Bonus**. In questo caso, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

INFORMAZIONI, INDIZI E SOLUZIONE DEL MISTERO

Durante il gioco verrai a conoscenza di vari indizi (ad esempio impronte, armi del delitto, un articolo di giornale) dai quali devi trarre decisioni e deduzioni (ad esempio seguire una persona, dedurre che il colpevole è il maggiordomo). Il testo talvolta fornisce una delle seguenti indicazioni:

> ***Riporta l'Indizio XX,*** *o* ***Riporta la Decisione XX,*** *o* ***Riporta la Deduzione XX.***

"XX" indica una lettera per gli indizi e un numero per le decisioni e le deduzioni. Quando ciò avviene, riporta gli elementi trovati nel corso dell'avventura nella riga appropriata del **Foglio degli Indizi, Decisioni & Deduzioni** che trovi all'inizio del libro. È consigliabile riportare brevemente le informazioni ottenute e annotare il numero del paragrafo dove le hai trovate. Se consideri interessanti altre informazioni, puoi annotarle nell'apposito spazio "Note" del **Foglio d'Identità**. Ricorda però che alcuni indizi e alcune informazioni forniti nel testo possono essere insignificanti o inutili, se non addirittura piste false.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale di equipaggiamento, ricorda di registrarlo negli spazi appositi del Foglio d'Identità. Il denaro a tua disposizione sarà suddiviso in penny (1 pence), scellini (12 pence), ghinee (21 scellini) e sterline (20 scellini), e potrai usarlo nel

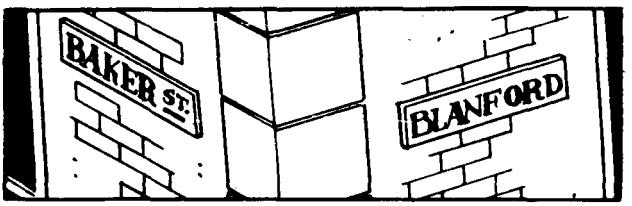
corso dell'avventura per pagare cibo, affitto, trasporti oppure per corrompere qualcuno. L'equipaggiamento a volte può influire sulle tue abilità, ma in questi casi devi seguire le indicazioni nel testo.
Inizi l'avventura provvisto del denaro già annotato nel Foglio d'Identità all'inizio del libro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Ci sono due modi per scegliere il personaggio:
1) puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro;
2) puoi creare il tuo personaggio. Per determinare le sue caratteristiche dovrai usare il sistema spiegato più avanti.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver letto le regole e aver scelto il personaggio con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal Prologo. Da quel momento in avanti, il percorso da seguire ti viene indicato dal testo.



IL TUO PERSONAGGIO

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità all'inizio del libro. Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni date in questo paragrafo. Annota ogni variazione nel Foglio d'Identità vuoto. È consigliabile annotare le variazioni e le informazioni a matita, così quando sarà necessario potrai cancellarle e aggiornarle.
Se nella creazione del personaggio ti trovi in difficoltà, puoi usare l'altro come esempio.

QUALITÀ

Le seguenti 6 qualità influiscono direttamente sulle tue possibilità di successo nel corso dell'avventura.

1) **Abilità**: questa qualità comprende allenamento, destrezza, forza d'animo, combattività e bravura nella lotta. Essa riflette la tua capacità di agire e di muoverti con equilibrio, coordinazione, velocità, agilità e prontezza di riflessi. Ciò ti può venire richiesto durante un combattimento o un inseguimento, oppure andando a cavallo o nuotando.
2) **Astuzia**: include inganno, travestimento, scaltrezza, bravura nell'origliare. Userai questa qualità quando dovrai sgattaiolare via senza farti sentire o vedere, oppure rubare qualcosa, scassinare una serratura, slegarti, travestirti o in mille altre situazioni difficili.
3) **Intuito**: questa qualità comprende sensibilità, perspicacia, capacità di ragionamento, deduzione, fortuna. Riflette infatti la tua capacità di capire e collegare fra loro le informazioni e gli indizi, e inoltre la tua capacità di trarre conclusioni e dedurre eventuali piste.

4) **Carisma**: dovrai usare questa tua dote durante gli interrogatori, quando dovrai fingere, mescolarti tra la gente, negoziare o essere diplomatico. Ciò ti può giovare quando devi ottenere informazioni dai tuoi interlocutori. Il carisma riflette inoltre il tuo adattamento sociale, il tuo *savoir-faire*, come pure la tua abilità di recitare o nascondere i tuoi pensieri e le tue emozioni.
5) **Osservazione**: questa dote comprende percezione, prontezza di riflessi, empatia, e indica la tua capacità di raccogliere informazioni attraverso la percezione visiva.
6) **Cultura**: indica la tua istruzione, la tua preparazione e cultura generale, e sta a indicare le tue capacità intellettuali e culturali nelle varie discipline scientifiche e umanistiche: lingue straniere, arte, storia, attualità, chimica, botanica, biologia, ecc.

BONUS

Per ciascuna di queste qualità ti viene assegnato un **Bonus qualitativo** che userai quando dovrai intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso dovrai sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.
Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 bonus da distribuire fra le varie qualità.
Puoi assegnare anche più di un bonus ad una particolare qualità, ma non devi superare mai i tre bonus per ciascuna di esse. Semplificando, se assegni due bonus ad una qualità, hai un bonus di +2; se assegni tre bonus ad un'altra hai un bonus di +3. Devi registrare ciascun bonus nello spazio accanto alla qualità prescelta.

Se non assegni nessun bonus a una qualità devi registrare un bonus di -2. Nel corso dell'avventura potrai aumentare il tuo equipaggiamento o subire delle ferite, il che potrà influire sui bonus. Ricordati di registrare le variazioni negli appositi spazi del Foglio d'Identità.

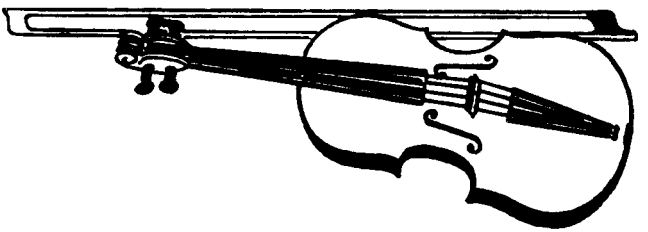
TABELLA INVESTIGATIVA

Dopo aver esaminato tutti i fatti che riguardano il mistero dell'erede scomparso, non c'è dubbio che vorrai interrogare i personaggi coinvolti nella vicenda. Per prima cosa dovrai preparare - quando ti verrà detto nel testo - su un foglio a parte una lista delle domande, che dovranno limitarsi ai fatti che hai scoperto. Più avanti ti verrà detto di "andare alla **Tabella Investigativa**". Consultando la tabella, basterà incrociare la colonna relativa all'erede che stai interrogando con la riga relativa alla domanda che vuoi porre: così otterrai il numero del paragrafo con cui proseguire l'interrogatorio.

Dopo aver ricevuto la risposta alla tua domanda, ti verrà indicato di tornare alla **Tabella Investigativa**, fino a quando non sarai convinto di aver concluso l'interrogatorio con quel determinato erede. A questo punto, all'ultima riga della tabella, ti viene indicato il numero di paragrafo che ti serve per continuare l'indagine con le solite regole di gioco: naturalmente fino all'interrogatorio seguente, per il quale dovrai di nuovo seguire la procedura appena illustrata.

Ti potrà capitare che per qualcuno degli interrogatori non sia necessario andare alla riga finale della **Tabella Investigativa** per concludere l'interrogatorio. In questi casi segui le normali regole di gioco.

DOMANDA	EREDE				
	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto
1.	378	396	160	409	418
2.	283	382	123	124	287
3.	446	259	126	230	381
4.	237	442	137	443	466
5.	243	135	151	325	463
6.	263	291	376	163	460
Conclusione	385	131	343	198	217



APPUNTI

Usa questa pagina per prendere appunti sulle risposte che ciascuno degli eredi darà alle tue domande.

Primo Erede:

Secondo Erede:

Terzo Erede:

Quarto Erede:

Quinto Erede:

PERSONAGGI

Alfie: sfaccendato che bighellona in Baker Street, *caddie* di Sherlock Holmes.

Mr. Amos: anziano libraio.

Robert Barnett: nipote di Sir Dexter Mannington, erede del suo patrimonio, la cui identità è rivendicata contemporaneamente da cinque persone.

Gilmer: maggiordomo di Sir Dexter.

John Gregg: rivale di Sir Dexter al golf.

Joe: paffuto *caddie* di John Gregg.

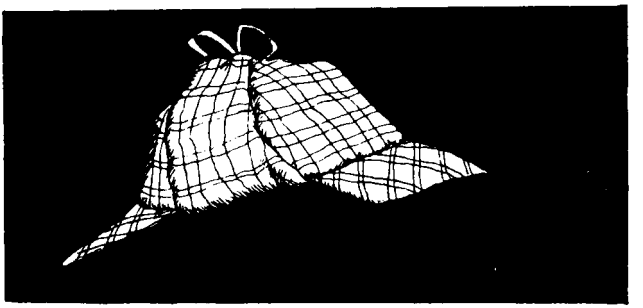
Thomas Malone: vecchio amico di Sir Dexter.

Sir Dexter Mannington: uomo molto ricco, che deve scoprire chi sia il suo erede.

Matthew Mannington: fratello maggiore di Sir Dexter e nonno di Robert Barnett.

Sandy: *caddie* di Sir Dexter.

Andrew, Bruce, Charles e Dennis Sinclair: lontani parenti di Sir Dexter.



PROLOGO

Il biglietto di Sherlock Holmes è conciso e vago, come spesso i messaggi del grande investigatore. Tutto quello che dice è: "Ci vediamo alle due al mio appartamento, sempre che tu abbia tempo per aiutarmi in una piccola faccenda". Corri senza indugio al 221-B di Baker Street; la signora Hudson, la proprietaria dello stabile, ti accompagna all'appartamento di Holmes dove vieni accolto da tuo cugino, il dottor Watson, che con un gran sorriso e un cordiale saluto ti invita ad entrare. "Sono proprio contento che tu sia venuto" ti dice. "Forse tu riuscirai a convincere Holmes ad accettare il caso".

"Di che si tratta?" chiedi.

"È la cosa più banale che mi sia mai stato chiesto di prendere in considerazione" interviene freddamente Holmes. "Pensa un po', Sir Dexter Mannington vuole che io scopra in che modo il suo compagno di golf lo sta imbrogliando. Il caso sarebbe degno d'interesse se mi si chiedesse di scoprire un giocatore onesto".

"Oh, basta adesso, Holmes" replica Watson. "Quante volte hai detto tu stesso di preferire un problema magari di poca importanza, ma intricato, piuttosto che un omicidio talmente chiaro e lampante da non meritare nemmeno un'indagine".

"Non credo proprio che questo possa essere un caso complicato, Watson" gli risponde Holmes, pressando il tabacco dentro la pipa. "Sarà solo una perdita di tempo".

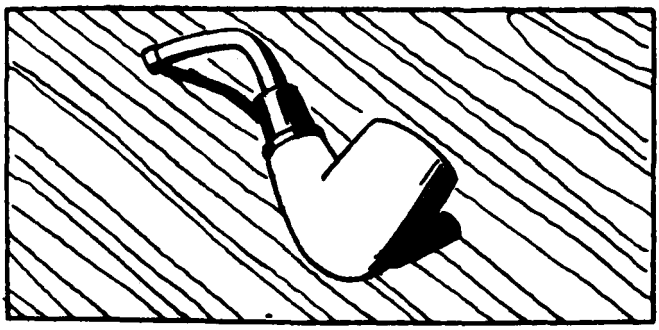
Watson ride di gusto alle parole di Holmes e scuote la testa. "Holmes, ogni volta che non hai un caso da risolvere non fai che lamentarti; d'altra parte, tra le persone che conosco, non c'è nessuno che perda tanto tempo ad oziare quanto ne perdi tu. E poi, non dicevi che avevi tanta voglia di una tranquilla partita a golf? Anche se è un caso insi-

gnificante, passeremo comunque una bella giornata sui campi di Woking".
Holmes aggrotta le sopracciglia. "L'avevo già pensato, Watson, ed è per questo che ho chiamato il nostro amico e ho mandato a dire a Sir Dexter, a nome di tuo cugino, che accetto la sua offerta. Perché non prendi le mazze dal ripostiglio mentre spiego a tuo cugino di cosa andiamo ad occuparci?"
Mentre Watson esce, Holmes si volta verso di te. "Hai già sentito quasi tutto quello che so, riguardo a questa faccenda" esordisce l'investigatore. "Sir Dexter gioca regolarmente a golf con il suo amico John Gregg. Per quanto Sir Dexter sia indubbiamente più bravo, Mr. Gregg ha vinto la gran parte delle sfide. Ho detto a Sir Dexter che del caso si sarebbe occupato un mio collega. Domani io e Watson giocheremo con Sir Dexter e Mr. Gregg sul campo di Woking. Il mio *caddie* sarà uno di questi sfaccendati che passano il tempo a ciondolare in Baker Street, mentre tu porterai le mazze di Watson. Con gli occhi di tre persone ben aperti, oltre a quelli di Watson e di Sir Dexter, risolveremo certamente il caso. Ma dubito che Sir Dexter mi abbia cercato soltanto per smascherare un giocatore imbroglione; ho idea invece che voglia mettere alla prova la nostra abilità prima di coinvolgerci in un problema di certo più importante".
"Farò del mio meglio, Mr. Holmes" rispondi. "Se troveremo le prove che il suo amico è un imbroglione, come dovremo comportarci?"
Holmes sorride. "È proprio questa la sfida. Sir Dexter vuole che scopriamo l'imbroglio, ma non vuole che la cosa metta in imbarazzo Mr. Gregg. Dovremo stare attenti a tutto quello che succede fino alla quattordicesima buca. È in quella fase della partita che solitamente ci si ferma al club per ristorarsi, e mentre i giocatori si disseteranno, noi avremo modo di analizzare e confrontare i fatti osservati,

di determinare la natura del problema e di trovarne la soluzione".
"Sempre che ci sia veramente un problema" commenti. "Può anche darsi che Sir Dexter sia semplicemente poco sportivo e non voglia accettare di venire sconfitto".
"È possibile" ammette Holmes. "Fai bene a ricordarmi che è quasi sempre un errore cercare la conclusione prima di avere a disposizione tutti gli elementi di un problema". Un rumore vi distrae. È Watson che entra barcollando sotto il peso di due sacche da golf. Per quanto le sacche siano simili, una contiene sei mazze, mentre nell'altra ce ne sono una decina e più. Intuendo dallo sguardo la tua perplessità, Holmes osserva: "Sì, Watson ed io abbiamo idee differenti su cosa è necessario portarsi dietro su un campo da golf, ma io sono certo che un uomo delle tue capacità è sicuramente in grado di dedurre quale delle due sacche è la mia".
Se dici che la sacca di Holmes è quella grande, vai al **366**.
Se pensi che la sacca di Holmes sia quella più piccola, vai al **149**.
Se chiedi altre informazioni, vai al **130**.

100

"Se sono sicuro?" replica il Quarto Erede. "Oh, capisco a cosa vi riferite. Mio nonno aveva promesso di mandarmi *Il mistero di Edwin Drood*, ma poi l'aveva sostituito con il libro di Verne perché il romanzo, alla morte di Dickens, era rimasto incompiuto. Si è trattato comunque di un'ottima sostituzione". Riporta la **Deduzione 11** e vai alla **Tabella Investigativa**.



101

Mentre conversi con il Terzo Erede, noti un movimento sopra di te. Alzi lo sguardo e ti accorgi che una statua sta per precipitare dalla balaustra, spinta dal braccio di uno sconosciuto di cui sei però riuscito a scorgere la manica della giacca di tweed.

"Attento!" gridi, e dai uno spintone al Terzo Erede facendolo saltar giù dalla sedia ed evitando per un pelo che la statua gli cada addosso. Mentre la statua di pietra si schianta sul terrazzo, finendo in mille pezzi, conduci l'uomo al sicuro accanto al muro della casa. Ripensi allo strano incidente, e ti ricordi che solo due degli ospiti indossavano oggi delle giacche di tweed: due dei parenti di Sir Dexter, Charles e Dennis. Dev'esser stato uno di loro a spingere

la statua giù dalla balaustra. Riporta l'**Indizio Z** e vai al **326**.

102

"Se c'era qualcosa fuori posto?" chiede perplèsso Malcolm.
"Che domande, signore, certo che c'era, ed è per questo motivo che ogni sera devo riordinare la stanza". Porti lo sguardo al cielo, come a sottolineare l'ovvietà della risposta, e subito Malcolm riprende a parlare. "Ma c'era in effetti una cosa piuttosto strana, signore. La scatola con le pistole decorate era stata spostata, ma le armi erano sempre al loro posto". Riporta l'**Indizio DD** e vai al **406**.

103

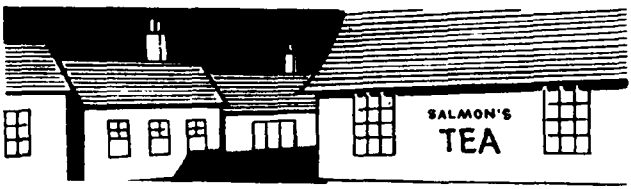
Rifletti sui problemi suscitati dalla lettera appena letta e passi al documento seguente. Si tratta della copia di una lettera di Matthew Mannington a Elizabeth, datata 14 marzo 1870. La leggi scrupolosamente ma non trovi alcuna informazione che permetta di identificare l'erede. A parte questo inconveniente, si tratta di una lettera molto affettuosa e cordiale. Dopo la lunga assenza della figlia, Matthew desiderava rivederla il prima possibile, non appena lei avesse sistemato ogni cosa e potesse quindi mettersi in viaggio.
"Immagino riusciate a comprendere quanto ardentemente mio fratello desiderasse rivedere sua figlia" commenta Sir Dexter. "Mi erano sempre rimasti alcuni dubbi sulla loro riconciliazione, fino al giorno in cui ho letto questa lettera e mi sono convinto che mio fratello era sincero. Ma scusatemi, vi sto distraendo. Ci sono ancora alcune lettere che dovete leggere".
Prendi tra le mani la copia di una lettera di Matthew Mannington a Robert Barnett; è datata 30 giugno 1870.

Caro nipote,

mi fa enormemente piacere apprendere da tua madre che, a dispetto della tua giovane età, stai coltivando una grande passione per la buona letteratura. È sempre buona cosa leggere gli scrittori più moderni e capaci.
Mr. Charles Dickens ha iniziato un nuovo romanzo, Il mistero di Edwin Drood, i cui primi capitoli sono già apparsi su una rivista. Non appena l'opera sarà terminata e pubblicata in forma di libro, te ne manderò una copia. Spero che tu ne tragga, nel leggerlo, lo stesso piacere che io ricevo dall'averlo promesso al mio caro nipote.

Matthew Mannington

Mentre riponi la lettera e prendi quella seguente, senti Sir Dexter ridacchiare tra sé. "Mi viene sempre da ridere al rivedere quella lettera" ti spiega vedendoti così sorpreso. "Da gran testardo quale era, mio fratello in seguito si sarà di certo pentito di quella promessa". Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **391**.
Se ottieni 7-12, vai al **129**.



104

"Bene, credo che l'indagine sia quasi giunta al termine" conclude Sir Dexter. "Bruce è l'ultimo rimasto, tra quelli che possono aver visto o sentito qualcosa. Volete vederlo?"
Se intendi interrogare Bruce, vai al **416**.
Altrimenti, vai al **479**.

105

Metti un po' d'ordine tra i tuoi pensieri, e ti sforzi di ricordare l'esatta sequenza degli avvenimenti seguiti allo sparo. Ti pare di ricordare che Charles sia stato tra i primi ad arrivare in corridoio. Che stia mentendo? Riporta la **Deduzione 27** e vai al **407**.

106

"È stato Bruce a uccidere il Terzo Erede" dici concitatamente. "Oltre ad avere un movente per farlo, dato che il Terzo Erede era una minaccia per la sua parte di eredità, poteva anche raggiungere la stanza senza farsi vedere da nessuno".

"Un'ipotesi assai póco convincente" replica Holmes. "E inoltre dimentichi che lui non ha avuto alcun ruolo nella caduta della statua, mentre io sono convinto che i due fatti siano in qualche modo collegati". Vai al **474**.

107

"Grazie per l'aiuto" dice Sir Dexter.

"Di nulla, dovere mio" replica Mr. Amos. "Vi auguro una buona giornata". Vai al **286**.

108

Qualcuno bussa. Rispondi di entrare, e appare Gilmer. "Scusatemi, signore" dice, "è appena arrivato questo telegramma per voi". Lo ringrazi e Gilmer esce immediatamente. Apri in tutta fretta il telegramma e ne leggi ansiosamente il contenuto:

Vetturino Robert Barnett nato et sempre vissuto Londra. Phillip Hamilton spesso implicato in casi di frode. Mai perseguito. Arrivato in Inghilterra 1888. Luogo di nascita sconosciuto. Holmes.

Rileggi ancora una volta il telegramma. Le informazioni di Holmes provano che il Primo Erede non può essere l'erede legittimo. Purtroppo gli altri dati non ti consentono né di provare né di confutare la legittimità delle pretese del Terzo Erede. Vai al **178**.

109

"È stato Bruce ad attentare alla vita del Terzo Erede" dici. "Ha fatto precipitare lui la statua dalla balaustra".
"Bruce?" ripete stupito Holmes. "Ma nulla fa pensare che in quel momento si trovasse sul balcone".
"E allora chi è stato, Holmes?" chiede Watson.
Vai al **262**.

110

Il Terzo Erede riflette per un attimo su ciò che hai voluto insinuare per metterlo in difficoltà, e poi scoppia a ridere. "Che razza di menti contorte avete voi investigatori!" esclama. "Dunque sarebbero questi i vostri metodi: servirsi di una certa situazione per cercare di risolverne un'altra? Quasi quasi direi che siete stato voi a buttare giù la statua dalla balaustra, soltanto per mettermi alla prova". Riporta la **Decisione 21** e vai al **153**.

111

"Sono stati Charles e Dennis a far cadere la statua addosso al Terzo Erede" concludi, aspettando con impazienza la reazione di Holmes.
"E quindi secondo te i due hanno lavorato assieme?" chiede Holmes. "Spero che tu abbia qualche prova per sostenere una simile accusa". Cerchi subito di chiarire la tua conclusione.
Se hai riportato l'**Indizio Z** o l'**Indizio AA** o entrambi, vai al **112**.
Altrimenti, vai al **116**.

112

"È stato piuttosto facile identificare l'attentatore" dici. "Uno dei due, Charles o Dennis, è stato visto sul balcone al momento dell'incidente. Mentre uno faceva cadere la statua, l'altro assicurava ad entrambi un alibi".

"Ottimo lavoro!" esclama Holmes.

"Vi ringrazio molto" aggiunge Sir Dexter. "Dato che il Terzo Erede non ha riportato alcuna ferita, non credo ci sia bisogno di portare il caso in tribunale, sollevando inutili scandali. Vedrò di fare in modo che quei due capiscano quanto sia stato sbagliato il loro comportamento". Vai al **117**.

113

Il maggiordomo apre la porta al Quinto Erede e poi si allontana. L'uomo si siede impacciato su una sedia, è palesemente molto teso. Ha un aspetto anonimo ed ordinario, come il nome con cui si è presentato: John Smith. Non appena l'uomo prende un bicchiere d'acqua, inizi l'interrogatorio. Vai alla **Tabella Investigativa**.

114

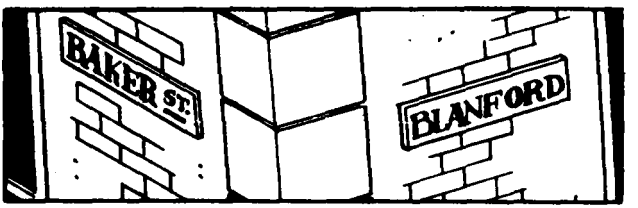
Qualcuno bussa, e quando dici di entrare appare Gilmer. "Scusatemi, signore" dice, "è appena arrivato questo telegramma per voi". Lo ringrazi e Gilmer esce immediatamente. Apri in tutta fretta il telegramma e ne leggi il contenuto:

Phillip Hamilton spesso implicato in casi di frode. Mai perseguito. Arrivato in Inghilterra 1888. Luogo di nascita sconosciuto. Holmes.

Rileggi ancora una volta il telegramma e poi lo getti nel camino. Le informazioni di Holmes non provano che il Terzo Erede sia un impostore. Vai al **178**.

115

"Non ho prove che mi consentano di scartare il Quarto Erede" ammetti, "ma non ho nemmeno un possibile movente per cui sospettarlo. Penso sia più prudente dire che l'assassino è Charles oppure Dennis".
"Sarà pure più prudente" commenta Holmes, "ma è sempre meglio avere in mano una prova. Hai qualche indizio che ci porti una volta per tutte ad uno dei due cugini?"
Se hai riportato l'**Indizio CC**, vai al **215**.
Altrimenti, vai al **206**.



116

Holmes ascolta il tuo disperato tentativo di provare l'accusa che hai lanciato, ma al termine scuote la testa. "Il ragionamento è corretto, mi pare" osserva, "ma purtroppo è solo un ragionamento. Dovevi impegnarti a trovare delle prove che sostenessero l'accusa; oppure, in caso contrario, non dovevi sollevare accuse non dimostrabili".
Holmes si volta verso Sir Dexter. "Anche se sappiamo chi è il colpevole, io, se fossi in voi, lascerei cadere la cosa. Non ci sono prove che consentano di portare il caso in tribunale e, dato che non c'è stato alcun ferimento, un'accusa formale porterebbe più guai che altro".
"D'accordo" concede Sir Dexter. "Ma farò in modo che quei due capiscano che un altro gesto così sconsiderato costerà loro l'eredità". Vai al **117**.

117

"Finora ci siamo occupati di ciò che è accaduto qui da quando sei arrivato" dice Holmes. "Adesso è il momento di svelare l'enigma che sei stato chiamato a risolvere. Chi dei pretendenti è il vero Robert Barnett?"
Se indichi il Primo Erede, vai al **118**.
Se indichi il Secondo Erede, vai al **134**.
Se indichi il Terzo Erede, vai al **138**.
Se indichi il Quarto Erede, vai al **139**.
Se indichi il Quinto Erede, vai al **155**.
Se dici che nessuno di loro è il legittimo erede, vai al **161**.

118

"Secondo me il legittimo pretendente è il Primo Erede" azzardi, spiegando come sei arrivato a quella conclusione.
"No, no" replica Holmes. "Mi sono occupato di lui... è nato e vissuto sempre a Londra. Anche se si chiama Robert Barnett non è lui l'erede".
Se vuoi la soluzione da Holmes, vai al **242**.
Se preferisci ricominciare l'indagine, vai al **481**.

119

"Secondo me è stato il Primo Erede a commettere l'omicidio" dici, ma non prosegui perché noti l'espressione sbalordita di Holmes.
"E come sei arrivato a questa sorprendente conclusione?" ti chiede. "Non credo ci sia alcuna prova che possa dimostrarlo".
Abbozzi una spiegazione molto insicura, ma Holmes ti fa cenno di tacere. Vai al **474**.

120

"Scusate, signore" dice Gilmer affacciandosi sulla porta. "Due dei parenti di Sir Dexter, i signori Andrew e Bruce, chiedono di essere ricevuti subito se avete intenzione di interrogarli".

"Per quale motivo?" replichi, infastidito dall'interruzione. "Hanno un impegno per la serata, e temono di fare tardi se saranno costretti ad aspettare a lungo" chiarisce Gilmer. "Mi pare che siano piuttosto ansiosi di vedere le loro rispettive fidanzate" aggiunge sommessamente.
Se intendi parlare a Andrew, vai al **174**.
Se intendi parlare a Bruce, vai al **288**.
Se non intendi riceverli, vai al **428**.

121

Entri con aria tranquilla nella biblioteca, e ti accorgi che il Quarto Erede è seduto accanto ad una delle finestre, intento a leggere uno dei libri di Sir Dexter; è così assorto nella lettura, da non degnarti nemmeno di uno sguardo. Torni in corridoio. Riporta l'**Indizio X** e vai al **494**.

122

Gregg muove troppo il corpo, ottenendo il solito pessimo risultato: la palla vola alta verso destra e punta dritta verso... Sandy. Il giovane sembra paralizzato, e non riesce ad evitare che la palla lo colpisca in pieno. In virtù della regola 23, Gregg vince la buca dato che la sua palla ha toccato il *caddie* dell'avversario. I giocatori si dirigono al circolo, e Gregg è di nuovo in vantaggio di due buche quando ne restano da giocare soltanto quattro.
Vai al **310**.

123

"Voglio che torniate con la memoria al naufragio del Cassandra. Chi vi salvò?"
"John Floyd, il comandante in seconda" risponde l'altro. "Si è preso cura di me anche dopo il naufragio, fino a quando mio nonno non gli disse di mettermi in un collegio e di dimenticarsi della mia esistenza". L'amarezza di quelle parole ti fa una grande impressione, tanto da suscitarti un moto di simpatia per quest'uomo. Vai alla **Tabella Investigativa**.

124

"Chi vi ha salvato quando il Cassandra affondò in mare?"
Il Quarto Erede inizia a parlare, ma si ferma subito con il volto contratto per la grande concentrazione. "È stato il comandante in seconda" risponde fermandosi di nuovo.
"Questo già lo sappiamo" replichi immediatamente. "Quel che vorremmo sentire è il nome di quell'uomo".
"L'ho sempre chiamato Jocko" risponde. "Avrò sentito sicuramente anche il suo vero nome, ma l'ho dimenticato".
Riporta l'**Indizio T**.
Se chiedi una risposta più precisa, vai al **357**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

125

Ad un cenno di Sir Dexter, il maggiordomo introduce il Secondo Erede. L'uomo entra e con fare molto calmo si accomoda su una sedia. "È una situazione proprio insolita, per me" osserva ridendo. "In genere sono io a fare le domande".

"Sono sicuro che a queste non vi sarà affatto difficile rispondere" replichi. Vai alla **Tabella Investigativa**.

126

"Potete dirmi in che modo Floyd vi ha salvato?" chiedi.

Il Terzo Erede sembra compiaciuto dalla domanda. "Le scialuppe erano già state messe in mare, e si erano allontanate, quando si scoprì che io ero ancora a bordo. Dato che Floyd aveva la scialuppa piccola, è stato lui a tornare alla nave. Aveva intuito che dovevo essere rimasto intrappolato nella cabina del medico di bordo, e lottò disperatamente per aprirsi un passaggio e recuperarmi".

"Fu veramente un'impresa incredibile" prosegue l'uomo con lo sguardo illuminato dai ricordi. "Il passaggio era completamente ostruito da assi e travi. L'acqua si stava infiltrando dappertutto, e alcune travi avevano preso fuoco. Con la sola forza delle mani Floyd si aprì una via oltre la barriera, spense gran parte del fuoco e poi buttò giù la porta, mi tirò fuori dalla cabina e mi portò in salvo". Riporta l'**Indizio GG** e poi vai alla **Tabella Investigativa**.

127

La lettera che prendi in mano e ti appresti a leggere è stata scritta da Elizabeth Barnett a suo padre.

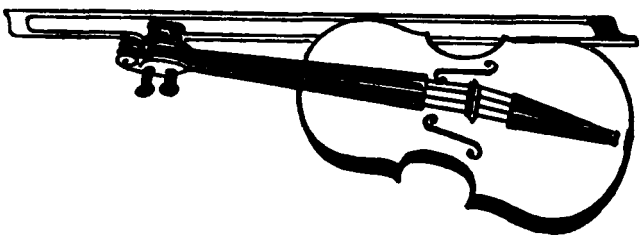
New York, 1 novembre 1871

Caro papà,

so bene che penserai che i preparativi sono durati un'eternità, ma finalmente sono riuscita ad acquistare un biglietto sul piroscafo Cassandra, che salpa la settimana prossima. L'arrivo è previsto a Bristol per il 17 di questo mese. Spero che tu possa essere là ad accogliermi.

La tua affezionata figlia
Elizabeth

Riponi la lettera e rifletti sul suo contenuto. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **214**.
Se ottieni 8-12, vai al **244**.



128

Rifletti sulla risposta, e i tuoi dubbi si fanno ancora più forti. Di nuovo ti domandi se Matthew Mannington abbia veramente spedito *Il mistero di Edwin Drood*, o se per qualche motivo la spedizione non sia mai avvenuta. Pensi di aver appreso qualcosa di utile, o quest'indizio si rivelerà piuttosto una falsa pista? Vai alla **Tabella Investigativa**.

129

Raccogli dalla pila la lettera seguente, e ripensi intanto al commento di Sir Dexter. Ti suona quantomeno strano... perché Matthew Mannington avrebbe dovuto pentirsi di aver promesso al nipote un oggetto così innocuo come un libro?

Se chiedi a Sir Dexter di spiegarsi meglio, vai al **168**.

Altrimenti, vai al **391**.

130

"Preferirei avere qualche informazione in più prima di rispondere" dici. "So molto poco del golf. Sareste così gentile da descrivermi le diverse mazze?"

Holmes si avvicina alla sacca grande ed estrae le mazze una alla volta, per descriverle. "I due bastoni con il mazzuolo in legno vengono usati per il primo colpo, col quale si inizia il percorso di una buca. Questi tre con il mazzuolo in ferro consentono di colpire con maggior precisione da distanze piccole. Questo pesante bastone di ferro è chiamato *cleek* ed è usato per i colpi lunghi". Holmes estrae un altro bastone, dal mazzuolo di ferro sottile e pesante. "Questo è chiamato *niblick* e il golfista lo usa quando la palla va a finire in un fosso o in qualche altro posto ugualmente spiacevole". Holmes continua a descrivere le altre mazze, mentre tu ti sforzi di tenere a mente quegli strani nomi: *Brassey*, *massie*, *putter* e tutti gli altri. Ed infine arriva il momento di rivelare la tua conclusione.

Se dici che la sacca di Holmes è quella con il maggior numero di mazze, vai al **300**.

Se dici invece che la sacca piena di mazze appartiene a Watson, vai al **285**.

Se chiedi a Holmes di descrivere anche le mazze dell'altra sacca, vai al **143**.

131

Prendi un ultimo appunto. "Vi ringrazio molto" dici intanto al Secondo Erede, "ci siete stato di grande aiuto. Ho apprezzato molto la vostra collaborazione".
"Di nulla" risponde l'altro alzandosi. "È mio interesse aiutarvi a far emergere quanto prima la verità". L'uomo accenna un inchino di saluto, e rivolgendo qualche parola a Sir Dexter, che gli ha aperto la porta, esce dalla stanza.
Vai al **386**.

132

Gilmer conduce te e Sir Dexter nella sala del biliardo. Una volta davanti alla porta, esamini attentamente la serratura. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **302**.
Se ottieni 7-12, vai al **445**.

133

Dopo qualche minuto il Secondo Erede scuote la testa e prorompe in un sospiro. "Non mi fa certo piacere che un assassino continui a restare liberamente in circolazione" dice infine, "ma purtroppo non riesco a ricordare nulla che vi possa essere d'aiuto". Vai al **461**.

134

"Mi sono convinto che il vero Robert Barnett sia il Secondo Erede" concludi, cercando di dare alle tue parole un tono deciso.

"No, no" dice Holmes. "Le prove lo escludono".
Se vuoi la soluzione da Holmes, vai al **242**.
Se preferisci ricominciare le indagini, vai al **481**.

135

"A quanto ho appreso dalle lettere che ho potuto leggere" dici al Secondo Erede, "vostro nonno, nel 1870, vi spedì un libro in regalo. Riuscite a ricordare di quale libro si trattava?"
L'erede scuote la testa. "Non ne ho la più pallida idea. Quando ero ragazzo leggevo molto, e non saprei proprio dire quale fosse quel libro. Comunque apprezzo molto i vostri sforzi: dev'essere piuttosto deprimente per voi basare le deduzioni su avvenimenti così distanti nel tempo".
Riporta l'**Indizio P**.
Se hai riportato la **Deduzione 6**, vai al **258**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

136

Ti chiedi se non sia il caso di parlare con l'amico di Sir Dexter, Thomas Malone.
Se intendi farlo, vai al **469**.
Altrimenti, vai al **227**.

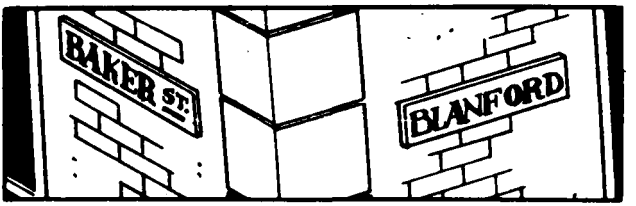
137

"Dopo il naufragio del Cassandra, dove siete andato a scuola?"
"Ho frequentato l'Istituto Hudson di White Plains" risponde l'altro senza esitazioni. Una risposta davvero convin-

cente; tuttavia, se quest'uomo è un impostore, avrà sicuramente previsto le tue domande per riuscire a rispondere con tanta sicurezza. Vai alla **Tabella Investigativa**.

138

"Ho passato accuratamente in rassegna tutte le prove" dichiari, "e credo che tutto conduca al Terzo Erede".
Se il Terzo Erede è morto, vai al **229**.
Altrimenti, vai al **226**.



139

"Il vero Robert Barnett è il Quarto Erede" proclami. "A quanto pare, sa tutto ciò di cui l'erede scomparso deve essere a conoscenza".
"Hai qualche prova che sorregga la tua conclusione?" chiede Holmes con tono distaccato. Ti prepari a fornirgli tutti i risultati della tua indagine.
Se hai riportato sia la **Deduzione 5** che l'**Indizio V**, vai al **498**.
Altrimenti, vai al **159**.

140

Dennis era al piano di sotto al momento dello sparo, e ovviamente non può aver visto niente di più di quello che anche tu hai visto. Vai al **303**.

141

Non sei stato in grado di analizzare con precisione la lettera scritta da Robert Barnett al nonno, e forse ti serve un aiuto per venire a capo del problema.
Se desideri essere aiutato, vai al **239**.
Se vuoi risolvere la questione senza alcun aiuto, vai al **473**.

142

Prendi la lettera che Sir Dexter ti ha indicato e la leggi.

Mr. Floyd,

apprezzo molto la solerzia con cui mi avete informato della morte di mia figlia, nonché il modo con cui vi siete prodigato per salvare mio nipote. Non vedo ragione alcuna che mi obblighi ad occuparmi del ragazzo: se egli non fosse mai nato, mia figlia adesso sarebbe ancora viva. Allegato alla lettera troverete un assegno di 550 sterline che potrete incassare alla Merchant's Bank di New York. Usatene 500 per sistemare il ragazzo in un collegio, e tenete ciò che resta come pagamento per il disturbo che tutta la faccenda vi ha arrecato.

Matthew Mannington

"Davvero sorprendente" dici.
"Non troppo, se pensa che mio fratello si rifiutò per dodici anni di comunicare in qualsiasi modo con la figlia" replica Sir Dexter. "E oltre a ciò, nulla gli importava più di se stesso".
Nella risposta breve e formale, Floyd scrive di aver ricevuto la lettera di Matthew e di aver eseguito le istruzioni ricevute. Con un sospiro sconsolato rimetti la lettera nella busta. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **209**.
Se ottieni 6-12, vai al **171**.

143

"Potete descrivermi anche le mazze dell'altra sacca, per piacere?" chiedi. "Voi dite sempre che un investigatore deve raccogliere tutti i dati possibili, prima di arrivare ad una conclusione".

"Giusta osservazione" concorda Holmes. "È una richiesta piuttosto facile da soddisfare, dato che i bastoni di questa sacca sono simili a quelli dell'altra" esordisce indicando un *massie* un *putter* e un *brassey*. "Le due mazze di legno sono per un certo verso interessanti... i manici sono stati ricavati da vecchie stecche da biliardo. Non è affatto infrequente, perché una stecca da biliardo è fatta in modo da diventare per il golfista un buon manico di legno, ben stagionato, agile e diritto. Quest'ultima mazza viene chiamata *cucchiaio di legno*" aggiunge estraendo un bastone più corto degli altri e tenendolo sollevato. Noti che questa mazza di legno, oltre ad avere il manico più corto, ha una curvatura del mazzuolo più ampia delle altre. "Il golfista la usa per i colpi corti" prosegue Holmes, "quando non è così bravo da usare le mazze di ferro. E allora cosa mi dici? Queste sei mazze sono mie o di Watson?"

Se dici che sono di Holmes, vai al **488**.

Se dici che sono di Watson, vai al **387**.

144

"Chi è quel signore più anziano, laggiù?" chiedi con aria indifferente.

"Quello? Oh, ma è Thomas Malone, un grande amico di Sir Dexter" risponde il domestico. "Passa qui la gran parte del suo tempo, per tenergli compagnia". Il cameriere ti conduce davanti ad una porta che conduce all'esterno. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **246**.

Se ottieni 8-12, vai al **324**.

145

Malcolm contrae il viso magro e affilato, e si sforza di ricordare. "Non sono in grado di dirvelo, signore" risponde. "Non riesco a ricordare di averle viste, ma non potrei nemmeno dire che non erano là, se proprio volete la mia opinione". Vai al **406**.

146

"Robert sembra aver letto il libro piuttosto in fretta" commenti.

"Oh, sono sicuro che non aspettava altro che di poterlo iniziare" risponde prontamente Sir Dexter. "Ricordo ancora bene che mia nipote mi descriveva il suo ragazzo come un avido ed instancabile lettore; ne era orgogliosa ma allo stesso tempo frustrata, perché diventava sempre più difficile trovargli nuovi libri. In effetti sono stato io a dire a mio fratello della grande passione del ragazzo per la lettura". Riporta la **Deduzione 12** e vai al **127**.

147

"Sarete voi ad indagare sull'omicidio!" dichiara Sir Dexter con tono deciso.

"Cosa?" chiedi incredulo. "Ma dovreste chiamare la polizia, è stato commesso un crimine gravissimo".

"Io sono il giudice di pace del villaggio" risponde; "e per il resto la legge qui è rappresentata da una guardia comunale, che potrebbe esserci ben poco di aiuto. Io sono il magistrato locale, e in quanto tale vi ordino di comportarvi come se foste il mio agente".

Non puoi rifiutarti di obbedire ad un simile ordine: tanto vale cominciare subito, dando ordine alle indagini. Per prima cosa esamini l'arma del delitto, trovata sul tappeto nella stanza del Terzo Erede. Si tratta di una vecchia pistola da duello a canna lunga, con decorazioni in argento.

"Riconoscete quest'arma?" chiedi a Sir Dexter.

"Certamente" risponde l'altro. "Fa parte di una coppia di pistole acquistata da mio nonno che tengo nella sala del biliardo, insieme a tutto l'occorrente per caricarle e farle sparare".
"E in teoria tutti, questa sera, sono passati per la sala del biliardo" aggiungi sconsolato. Esamini con maggior attenzione la pistola. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **502**.
Se ottieni 9-12, vai al **222**.

148

Ti sforzi di stabilire se qualcun altro possa aver visto qualcosa, ma hai già ascoltato quasi tutti gli ospiti della casa.
Se interroghi il Secondo Erede, vai al **417**.
Altrimenti, vai al **483**.

149

"Credo che la vostra sacca sia quella che contiene poche mazze, Mr. Holmes" azzardi.
Holmes sorride e scuote la testa. "No, no, amico mio, proprio non ci siamo. Quella è la sacca di Watson. Dato

che non gioca molto bene, Watson pensa di diminuire il numero di errori usando poche mazze. Invece io, che sono prudente e perfezionista, mi sono procurato le mazze adatte per ogni genere di situazione".
"Il ragionamento sarebbe giusto, se solo fosse in grado di colpire la palla come si deve" interviene bruscamente Watson. "Sì, lo ammetto, io gioco solo con cinque o sei mazze, ma almeno le uso come si deve". I due si sono infilati in quella che sembra una vecchia questione, e discutono animatamente; ma dopo alcuni minuti Holmes torna ad occuparsi di te. Vai al **317**.

150

"Ancora non capisco perché vostra nipote abbia aspettato così a lungo prima di tornare in Inghilterra" dici con atteggiamento pensoso. "I motivi che lei adduce non sembrano affatto sinceri. Dovette esserci qualcosa di più importante che la spinse a rinviare la partenza, qualcosa che vostra nipote non vuole menzionare esplicitamente. Non potrebbe darsi il caso che si fosse innamorata di un altro uomo? Faccende simili sono abbastanza comuni, e se fosse successo davvero, ciò l'avrebbe certamente costretta a rimandare il viaggio".
Sir Dexter scuote la testa vivacemente. "Sono sicuro che non si trattava di questo" dice, "e mi sorprende che voi possiate solo pensarlo". Vai al **297**.

151

"Quando avevate dodici anni, vostro nonno vi spedì un libro. Di quale libro si trattava?"
Dopo una brevissima esitazione, il Terzo Erede risponde. "Mi spedì *Il mistero di Edwin Drood* di Dickens. Mio nonno lo comprò non appena il libro fu pubblicato".
"Avete un'ottima memoria" commenti.

"È stato l'unico regalo che mi abbia mai spedito" replica il Terzo Erede. Riporta l'**Indizio S** e vai alla **Tabella Investigativa**.

152

"Credo che il *caddie* di Sir Dexter, Sandy, si dia da fare per favorire Gregg" dici a Holmes.
"Un tradimento vero e proprio" dice Holmes. "Ma che prove hai in mano?"
Se non hai riportato alcun indizio o soltanto l'**Indizio A**, vai al **298**.
Se hai riportato gli **Indizi C** e **F**, e l'**Indizio D** oppure l'**Indizio E**, vai al **248**.
Se hai riportato solo gli **Indizi A** e **D**, vai al **333**.
Altrimenti, vai al **218**.

153

Ti concentri per capire se ci sono ancora domande da porre al Terzo Erede, riguardo al tentativo di ucciderlo.
Se hai riportato l'**Indizio Y**, vai al **365**.
Altrimenti, vai al **276**.

154

"Vi dico che non ricordo nulla!" replica Dennis con decisione, e assumendo improvvisamente un atteggiamento difensivo. "Pensate che sia un bugiardo? Ma certo che lo pensate! Voi impiccioni di professione pensate che tutti mentano in continuazione!" L'uomo si alza in piedi. "Qualche altra domanda?" Senza nemmeno aspettare la tua risposta, l'uomo esce a grandi passi dalla stanza.
Ripensando a quello che hai appena sentito, non puoi fare altro che dedurre che Dennis sta nascondendo qualcosa. Riporta la **Deduzione 31** e vai al **303**.

155

"Sono convinto che il legittimo successore sia il Quinto Erede" dici, aspettando con impazienza la reazione di Holmes.

"Non vedo proprio come tu possa esserne convinto" replica Holmes. "Di tutti i pretendenti, il Quinto Erede è stato quello che meno ha dimostrato di conoscere ciò che il vero erede deve sapere".

Se desideri una spiegazione dei fatti, vai al **242**.

Se vuoi ricominciare le indagini, vai al **481**.

156

Passi alla lettera seguente, scritta da Elizabeth Barnett a Dexter Mannington e datata 18 ottobre 1869.

Mio caro zio,

con il cuore gonfio di pena devo informarti che John, il mio povero marito, si è dipartito da questa terra. L'ultimo impiego lo costringeva a lavorare senza sosta in acque profonde e gelate, e la combinazione di gelo e sfinimento aveva infine minato la sua salute. Come se non bastasse, un incidente causato dal deragliamento di una locomotiva gli aveva provocato numerose gravi ferite. Dopo alcuni mesi di penosa inattività, il primo di questo mese John è morto. Mi addolora doverlo chiedere, ma pensi ci sia qualche possibilità di riconciliazione tra mio padre e me, tra lui e mio figlio? Non trovo giusto che il mio unico figlio debba crescere da solo in questo mondo selvaggio, senza padre, e con il poco denaro che ho a disposizione. Se non fosse per Robert, sarei morta di stenti piuttosto che chiedere un qualsiasi favore a quel vecchio avaro presuntuoso.

La tua amata nipote,
Elizabeth

Riponi la lettera e rivolgi la tua attenzione ad una nota scritta di proprio pugno da Matthew Mannington. "Povera figlia mia" esordisce il breve scritto, "quello stupido Barnett non era nemmeno in grado di badare alla sua stessa sopravvivenza. Ma perché non ha voluto scegliersi un uomo con almeno un po' di tempra morale?"
Ti rendi conto che la morte di John Barnett ha rimosso l'ostacolo maggiore che separava il padre dalla figlia e difatti la lettera seguente conferma i tuoi pensieri. È la copia di una lettera di Matthew a Elizabeth, con la quale l'uomo invita la figlia a raggiungerlo in Inghilterra. Preso dall'impazienza ti affretti a leggere la risposta di Elizabeth, datata febbraio 1870.

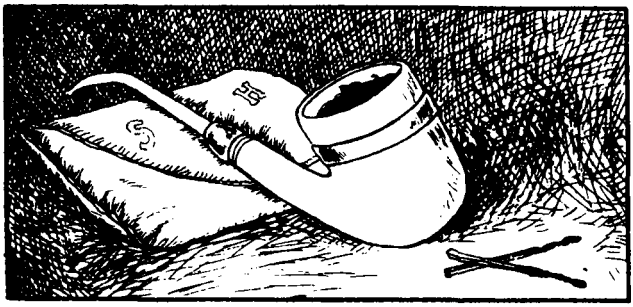
Padre carissimo,

la tua lettera mi ha portato grande felicità. Finalmente sta per terminare la nostra lunga separazione. Ho desiderato così spesso avere tue notizie, e spesso ho pensato che condivido fin troppo il tuo carattere se ho evitato per così tanto tempo di affrontare le controversie che ci hanno diviso.
Sono impaziente di vederti, tanto quanto lo sei tu; tuttavia non credo sia una cosa sensata esporre Robert al tempo terribile che ci aspetterebbe se partissimo in questa stagione dell'anno. E poi, ancora prima di ricevere la tua lettera, ho trovato un lavoretto; ho accettato per la prossima estate di badare ai figli di un uomo facoltoso durante il suo viaggio d'affari in Spagna. Il prossimo anno però, in questa stagione, saremo già sulla via del ritorno. Già conto con crescente impazienza i giorni che ci separano.

La tua amata figlia,
Elizabeth

Interrompi la lettura e ti fermi a pensare a quest'ultima lettera. C'è qualcosa in quello che Elizabeth scrive che

non ti convince, che ti suona falso. Decidi di chiedere delucidazioni a Sir Dexter.
Se pensi che la riconciliazione non fosse sincera, vai al **431**.
Se pensi che Robert in quel periodo fosse di salute cagionevole, vai al **349**.
Se pensi che Elizabeth amasse un altro uomo, vai al **150**.
Altrimenti, vai al **297**.



157

Continui ad illustrare i fatti. "Dal modo in cui il grilletto della pistola era sistemato, è escluso che il Quarto Erede possa essere il responsabile; perciò i nostri sospetti si restringono a Charles e Dennis".
"Sí, ma chi dei due è il colpevole?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 25**, vai al **377**.
Se hai riportato l'**Indizio CC** ma non la **Decisione 25**, vai al **215**.
Altrimenti, vai al **206**.

158

"Chi pensate che possa aver sentito qualcosa?" chiedi a Sir Dexter. "Quali sono le stanze più vicine a quella del Terzo Erede?"

"La vostra stanza era di fronte alla sua" risponde Sir Dexter, "mentre la mia era la stanza seguente. Dopo la mia ci sono le stanze di Dennis, di Charles, di Bruce, del Secondo e del Quarto Erede. Io credo che dovreste concentrare i vostri sospetti su costoro".
Se hai riportato la **Decisione 25**, vai al **140**.
Altrimenti, vai al **415**.

159

"Dalle lettere che mi hai mandato a Baker Street, e dalle prove che hai raccolto" interviene Holmes, "credo che il libro spedito da Matthew Mannington a suo nipote sia un indizio fondamentale. Cosa hai scoperto al riguardo?"
Se hai riportato l'**Indizio W** e l'**Indizio FF**, vai al **499**.
Se hai riportato la **Deduzione 4** o la **Deduzione 6** e la **Deduzione 11** o l'**Indizio FF**, vai al **176**.
Se hai riportato l'**Indizio W** ma non l'**Indizio FF**, vai al **180**.
Altrimenti, vai al **500**.

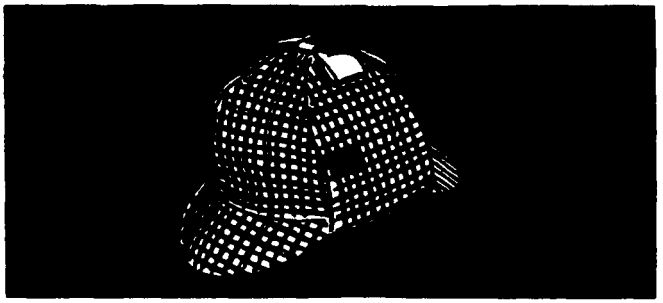
160

"Io sono interessato a tutto ciò che può riguardare l'indagine" dici. "Come avete saputo di essere nella posizione di erede del patrimonio, nonostante il disconoscimento di vostro nonno?" Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **240**.
Se ottieni 8-12, vai al **196**.

161

"Secondo me tutti i pretendenti sono degli impostori" proclami. "Hanno tutti commesso troppi errori nel rispondere alle domande".

"Non sono d'accordo" interviene Holmes. "Io credo che tra quelli che tu consideri impostori ci sia anche il legittimo erede. Devi analizzare più attentamente i fatti".
Se vuoi ricominciare l'indagine, vai al **481**.
Se vuoi la soluzione da Holmes, vai al **242**.



162

Charles fa il suo ingresso con aria tracotante, come se nulla al mondo potesse impensierirlo. "Mi spiace dovervi disturbare ancora" esordisci, "ma dobbiamo venire a capo di questa faccenda il prima possibile. Devo pregarvi di dirmi cos'avete sentito al momento dello sparo".
"Capisco, capisco" risponde Charles mettendosi a sedere. "Dormivo piuttosto profondamente, e lo sparo mi ha svegliato. Quando sono uscito dalla mia stanza, tutti gli altri erano già là e starnazzavano come galline".
Se hai riportato la **Decisione 25**, vai al **407**.
Altrimenti, vai al **212**.

163

"Potreste scrivere qualche cosa, due o tre righe soltanto?"
"Certamente" risponde l'altro. Presa la penna con la mano sinistra, l'uomo scrive una frase bizzarra. Analizzi la gra-

fia, ma per quanto sia simile a quella del biglietto non è la stessa: non serve né a provare né a smentire l'identità dell'uomo. Riporta l'**Indizio V** e vai alla **Tabella Investigativa**.

164

Improvvisamente si sente la voce di Sandy. "Eccola, è qui, Mr. Gregg! Ho trovato la vostra palla!" Sei sbalordito... Sandy è molto più a destra del punto in cui avevi visto cadere la palla. Gregg ha così ottenuto un'ottima posizione da cui tirare, e col secondo colpo raggiunge il limite del *green*. Vai al **401**.

165

Quale libro Mr. Amos può ricordare di aver venduto (o di non aver venduto) a Matthew Mannington?
Se chiedi informazioni su *Cinque settimane in un pallone*, vai al **344**.
Se chiedi informazioni su *Il mistero di Edwin Drood*, vai al **472**.

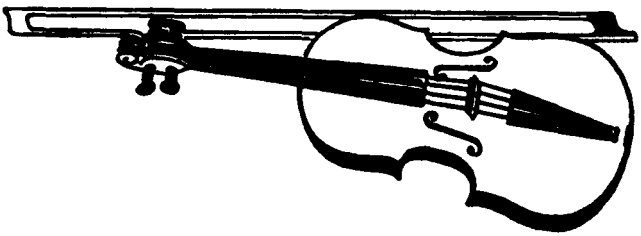
166

Gilmer dà inizio alla testimonianza. "Mentre chiudevo le porte della casa, l'unica persona che ricordo di aver visto è il Quarto Erede. Era nella biblioteca, e stava ancora leggendo quando ho controllato la porta che dà sul balcone. Gli ho anche fatto presente che era già molto tardi". Riporta la **Deduzione 30** e vai al **453**.

167

"Hai fatto un ottimo lavoro" dice Holmes, rilassandosi e accendendo la pipa. "Credo proprio che tu abbia trovato tutte le prove che cercavamo". Holmes si volta verso Sir Dexter. "Potete star certo che l'uomo che chiamate il Quarto Erede è il vostro caro nipote, Robert Barnett".

"Non posso che ringraziarvi entrambi!" risponde Sir Dexter accennando un applauso. "Non mi resta che fare gli ultimi passi per sistemare una volta per tutte questa faccenda". Vai al **345**.



168

"Cosa intendete dire, Sir Dexter?" chiedi. "Vostro fratello era molto ricco. Perché mai doveva pentirsi di promettere al nipote un semplice libro? Anche se avesse avuto qualche difficoltà per trovare il libro, non era certo un problema insormontabile per un uomo come lui".

"Il prezzo non è mai stato un problema per Matthew, specialmente se aveva deciso di comprare qualcosa" chiarisce Sir Dexter. "Ma se aveva qualcosa da obiettare su una spesa per ragioni che lui chiamava di principio, allora non scuciva nemmeno un centesimo. Ma aveva fatto una promessa, e Matthew non era certo tipo da mancare alla propria parola".

"Ma cosa poteva obiettare all'acquisto di un libro di Dickens?" chiedi. "Nella sua lettera, oltretutto, parla del libro con grande entusiasmo".

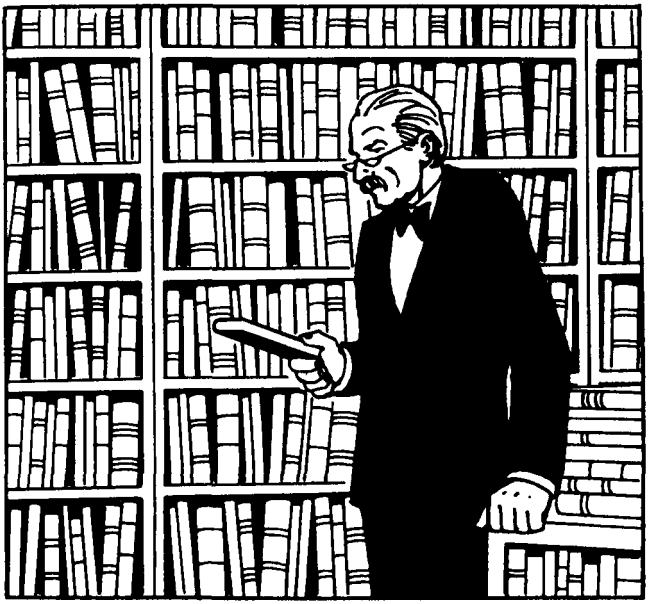
"Voi non potete certo ricordarlo, ma Dickens morì prima di terminare l'*Edwin Drood*. L'editore stampò il libro benché fosse incompiuto, e per mio fratello questa era una frode bell'e buona verso i lettori. Tuttavia, siccome aveva promesso il libro a suo nipote, alla fine dovette mantenere la promessa". Riporta la **Deduzione 4** e vai al **391**.

169

Charles e Dennis entrano assieme; entrambi indossano giacca di tweed e pantaloni neri.

Se hai riportato l'**Indizio Z** o l'**Indizio AA** o entrambi, vai al **336**.

Altrimenti, vai al **388**.



170

Rifletti sulle lettere, e sulle risposte che gli eredi hanno dato riguardo al libro spedito da Matthew Mannington al giovane Robert Barnett. Non puoi essere sicuro che il ragazzo abbia ricevuto proprio *Il mistero di Edwin Drood*, ma non c'è nulla che provi che Mannington abbia spedito un libro diverso da quello. Forse questo aspetto merita un supplemento d'indagine.

Alla tua chiamata il maggiordomo ti conduce nello studio di Sir Dexter. L'uomo sta leggendo ma, non appena ti vede, ripone il libro. "Posso esservi d'aiuto?"
"Lo spero proprio" rispondi. "Vostro fratello si serviva di molte librerie, o per i suoi acquisti preferiva sempre una particolare rivendita?"
"Non posso esserne sicuro" ribatte l'altro, "ma Gilmer lo sa di certo. È stato al servizio di mio fratello per quasi trent'anni".
Gilmer arriva pochi secondi dopo.
"Che tu sappia, mio fratello si serviva di molte librerie o ne preferiva una in particolare?" chiede Sir Dexter.
"Si serviva sempre dallo stesso libraio" risponde Gilmer senza esitazioni. "Andava nella libreria del villaggio, quella di Mr. Amos. Se il libro che Mr. Mannington desiderava non c'era, Mr. Amos procurava di ordinarlo altrove".
"Per quanto tempo Mr. Amos è stato proprietario della libreria?" chiedi.
"Era il proprietario prima ancora che io prendessi servizio qui, e lo è ancora" risponde Gilmer.
Sicuro di poter parlare con l'uomo che ha venduto a Matthew Mannington la gran parte dei libri che quest'ultimo possedeva, ti fai accompagnare al villaggio da Sir Dexter.
Il negozio di Mr. Amos sembra quasi la caricatura di una libreria. Dagli scaffali i libri sembrano quasi esplodere per quanto sono stipati, e su alcuni tavoli ci sono pile e pile, alte e di incerto equilibrio, ancora di libri.
Il proprietario è seduto dietro un bancone basso. Si tratta di un uomo grassottello, nascosto dietro un paio di occhiali con montatura a giorno, dalla testa tutta pelata ad eccezione di alcuni ciuffetti di capelli bianchi che svettano sopra le orecchie.

"Mr. Amos" esordisce Sir Dexter pagando il libro che ha scelto, "sto cercando di ricordare un certo libro che mio fratello ha acquistato da voi molti anni fa. Mi chiedevo se avete tenuto nota dei libri che gli avete venduto. Si tratta di vent'anni fa circa".
"Non ho mai tenuto nota delle vendite" risponde prontamente Mr. Amos. "Troppo noioso".
Ti chiedi se l'uomo sia in grado di ricordare di aver venduto un particolare libro a Matthew Mannington.
Se hai riportato l'**Indizio W** o la **Deduzione 11** o entrambi, vai al **165**.
Se hai riportato la **Deduzione 6** ma non hai riportato né la **Deduzione 11** né l'**Indizio W**, vai al **472**.
Altrimenti, vai al **107**.

171

Rimetti il foglio nella busta, ma nel farlo noti che dentro c'è qualcos'altro. Dalla busta estrai rapidamente una cartolina indirizzata a Richard Harding, Direttore dell'Istituto Hudson di White Plains, New York. Accanto all'indirizzo, con grafia frettolosa c'è segnata una nota: "La scuola di vostro nipote. J. F." Riporta l'**Indizio J** e vai al **209**.

172

"Robert, quand'era ragazzo, soffriva di qualche malanno?" chiedi a Sir Dexter. "Una predisposizione a raffreddori, influenze o cose del genere? Dalla lettera mi pare di capire che il viaggio venne rimandato, oltre che per l'impiego che vostra nipote aveva trovato, anche a causa di qualcosa che riguardava il ragazzo". Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **234**.
Se ottieni 7-12, vai al **200**.

173

Appena finisci il tuo discorso, Holmes resta silenzioso per qualche attimo a riflettere su ciò che gli hai detto e infine alza lo sguardo verso di te. "Chi è l'assassino?" ti chiede.
Se accusi il Primo Erede, vai al **119**.
Se accusi il Secondo Erede, vai al **205**.
Se accusi il Quarto Erede, vai al **251**.
Se accusi il Quinto Erede, vai al **280**.
Se accusi Andrew, vai al **308**.
Se accusi Bruce, vai al **106**.
Se accusi Charles, vai al **220**.
Se accusi Dennis, vai al **433**.

174

Gilmer conduce nella stanza Andrew Sinclair, il più vecchio tra i parenti di Sir Dexter che sono destinati, se non si troverà l'erede scomparso, a spartirsi l'eredità. Si tratta di un giovane piuttosto piacente, dai capelli neri e occhi azzurri e, come tutti gli altri congiunti, vestito elegantemente. "Cosa posso fare per voi?" chiede con garbo.
"Cosa avete fatto dopo cena?" gli chiedi. "Ho bisogno di sapere con assoluta precisione quel che stavate facendo al momento dell'incidente capitato al Terzo Erede".
"Oh, certamente," risponde l'altro, "avevo ovviamente più di un buon motivo per uccidere quell'impostore ma, fortunatamente per me, stavo giocando a biliardo con Bruce, Mr. Malone e il Quinto Erede". Dato che non gli chiedi nient'altro, l'uomo si alza e si dirige all'uscita. "Faccio entrare Bruce?" ti chiede girandosi.

Se vuoi vedere Bruce, vai al **288**.
Altrimenti, vai al **356**.

175

"Bene, siamo arrivati agli ultimi due sedicenti Robert Barnett" dice Sir Dexter. "Il prossimo, il Quarto, si è presentato addirittura con il nome stesso di mio nipote. Volete parlargli, o lo scartiamo subito, a causa di questo ingenuo stratagemma di cui si è servito?"
Se vuoi parlare al Quarto Erede, vai al **405**.
Altrimenti, vai al **493**.

176

"Il libro mi ha fornito una prova piuttosto convincente" replichi a Holmes. "Dalla lettura delle lettere, e da altre informazioni, sospettavo che Matthew Mannington avesse spedito un altro libro al nipote; bene, il Quarto Erede è l'unico che abbia detto di aver ricevuto un altro libro".
"Sarebbe stato meglio che tu ti fossi procurato altre prove, ma questo è un fatto che comunque ci aiuterà a risolvere l'enigma" ammette Holmes. Riporta la **Deduzione 33** e vai al **182**.

177

Il Terzo Erede, che si fa chiamare Phillip Hamilton, entra nella stanza e si siede con gesti misurati. Di nuovo osservi i suoi vestiti perfettamente tagliati, i baffi ben curati e i capelli profumati e impomatati di un color nero splendente.
"Parlateci di voi" lo inviti.
La risposta dell'uomo è tranquilla e distaccata. "Ho condotto la mia vita nel miglior modo possibile. Devo ringraziare il Signore che mi ha donato un volto e uno stile che vincono facilmente la diffidenza del prossimo. Qualcuno dice che i miei metodi non sono stati sempre scrupolosi,

ma è solo a causa della mia riservatezza che non ho mai respinto quell'accusa". L'uomo si alza per prendersi un bicchiere d'acqua.
"Venivate da famiglia agiata... cosa vi ha portato a quel genere di vita?"
Il Terzo Erede sorride ironicamente alla domanda. "Non direi proprio di aver ricevuto quell'educazione che permette ad un uomo di restare onesto" replica. "Ho perduto entrambi i miei genitori prima del tredicesimo compleanno, e non ho più avuto nessuno che mi aiutasse a restare sulla retta via. Il comportamento di mio nonno mi libererà da qualsiasi timore di infangare l'onore della famiglia. Vivere solo della mia vivace intelligenza era assai più facile che lavorare onestamente, e perciò ho seguito quella strada".
Noti che l'uomo guarda con una certa apprensione verso Sir Dexter, e intuisci che si sta sforzando di non dare di sé un'immagine troppo brutta di fronte all'illustre zio.
"Non preoccupatevi" dice Sir Dexter. "Fintantoché vi dimostrerete pentito, il vostro passato non avrà alcuna importanza per me e non influenzerà in alcun modo le mie decisioni".
Vai alla **Tabella Investigativa**.

178

Ti concentri sul problema dell'erede scomparso e ti metti a rileggere gli appunti che hai preso.
Se hai riportato la **Deduzione 6** o la **Deduzione 11** o entrambe, vai al **170**.
Se hai riportato l'**Indizio W** ma non hai riportato né la **Deduzione 6** né la **Deduzione 11**, vai al **238**.
Altrimenti, vai al **286**.

179

Non sei stato in grado di capire cosa c'era di strano nella lettera che hai appena letto.
Se vuoi essere aiutato a scoprire l'indizio, vai al **351**.
Se preferisci continuare senza questo indizio, vai al **127**.

180

"Sono rimasto favorevolmente colpito dal Quarto Erede" replichi. "Ha parlato di un libro diverso da quello citato nelle lettere. Credo che l'abbia fatto perché ne era a conoscenza: nessuno si sarebbe spinto a indovinare, era certo più prudente fingere di non ricordare".
"Un impostore dotato di audacia avrebbe nominato senz'altro un libro diverso" dice Holmes. Vai al **182**.

181

Ti volti a guardare il piedistallo su cui poggiava la statua, e ti accorgi che è stato spostato. La statua è stata deliberatamente lanciata giù dalla balaustra: quindi è chiaro che ti trovi di fronte ad un tentativo premeditato di uccidere il Terzo Erede. Vai al **326**.

182

"Immagino che tu abbia altri argomenti per dire che il Quarto Erede è il vero Robert Barnett" dice Holmes.
Se hai riportato la **Deduzione 12**, l'**Indizio X** e la **Deduzione 30**, vai al **187**.
Altrimenti, vai al **393**.

183

"Vi ringrazio molto per la collaborazione" dici al Quarto Erede.

"Mi spiace di non poter essere maggiormente d'aiuto" mormora l'altro, uscendo frettolosamente dalla stanza. Vai al **104**.

184

Dal corridoio senti venire il cigolio di una maniglia... ma è la porta del Terzo Erede! Scatti in piedi, spalanchi la porta dell'armadio e nel buio vedi un'ombra che sta puntando qualcosa verso l'interno della stanza del Terzo Erede!

"Altolà!" gridi lanciandoti nel corridoio.

Al tuo grido la misteriosa figura lascia cadere a terra un pesante oggetto e poi corre via lungo il corridoio. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **450**.
Se ottieni 8-12, vai al **380**.

185

"Quando è avvenuto esattamente l'incidente?" chiede.
"Più o meno un'ora dopo la cena" rispondi, guardando attentamente il Quarto Erede.
"Beh, in quel momento prestavo attenzione soltanto al libro che stavo leggendo, ma a dire il vero qualcosa di strano è accaduto" precisa. "Ad un certo punto ho sentito qualcuno correre lungo il corridoio. Ho alzato gli occhi in tempo per vedere la sagoma di un uomo sfrecciare davanti alla porta. Non sono riuscito a vederlo in volto, ma indossava una giacca di tweed; e i soli che oggi indossavano abiti di tweed erano Charles e Dennis. Si tratta certamente di uno di loro due".
"E per raggiungere il balcone bisogna passare davanti alla biblioteca" interviene Sir Dexter. "Non c'è altra via".
Riporta l'**Indizio AA** e vai al **425**.

186

"La carrozza si trova qui assieme al cavallo?" chiedi al domestico.
"Sí, certo" dice l'altro sorridendo. "È nella rimessa". L'uomo ti conduce all'interno e ti porta davanti alla carrozza. "Eccola qua, uno degli ultimi esemplari di carrozza nobiliare". Ad una attenta osservazione constati che si tratta di una vecchia carrozza che è stata sottoposta ad un uso intenso, come dimostrano i molti rattoppi sui sedili di cuoio e sulla cappotta. Noti tuttavia che è stata ridipinta di recente, e che i finimenti e le briglie sono in ottimo stato. È chiaro che il Primo Erede tiene molto alla sua carrozza

e se ne prende molta cura. Dopo aver trascritto il numero d'identificazione della carrozza segui il domestico che ti riaccompagna alla casa.
Se intendi comunicare a Holmes il numero della carrozza, vai al **279**.
Altrimenti, vai al **467**.

187

"Sir Dexter mi ha confidato che il giovane Robert Barnett era un avido e appassionato lettore" spieghi. "Il Quarto Erede, quando è venuto a rispondere alle mie domande, si è presentato con un libro sottobraccio, e quello stesso giorno è stato visto concentrato nella lettura per almeno due volte. Ciò prova che è lui il legittimo erede".
"È un'indicazione importante" ammette Holmes, "ma non è ancora una prova". Riporta la **Deduzione 34**.
"Cosa hai ricavato dalla storia del salvataggio di Robert Barnett dopo il naufragio del Cassandra?" chiede Holmes.
Se hai riportato gli **Indizi I** e **U**, vai al **191**.
Altrimenti, vai al **508**.

188

"Prima di parlare dell'identità del legittimo erede" dichiara Holmes, "credo sia necessario discutere un po' dell'attentato al Terzo Erede. Bisogna dire che l'uomo ha avuto non poca fortuna; ma tu hai scoperto chi tra i parenti di Sir Dexter è il responsabile? È ovvio che non può trattarsi di uno dei pretendenti all'eredità... nessuno di loro aveva un movente per un simile gesto".
Se intendi accusare Andrew, vai al **503**.
Se intendi accusare Bruce, vai al **109**.
Se intendi accusare Charles e Dennis, vai al **111**.

189

Il primo colpo di Sir Dexter è di gran lunga più preciso di quello di Gregg, e quindi Sir Dexter passa subito in vantaggio. Decidi di non rivelare a Gregg in che modo Watson è stato aiutato nel suo colpo. "Non penso sia giusto dirvelo" dici con qualche esitazione. "Non sarebbe corretto nei confronti di Sir Dexter".
"Avete ragione" ti risponde Gregg prontamente. "In effetti, se voi me lo diceste, io sarei costretto ad annullare la buca. Comunque mi piacerebbe proprio saperlo: dubito proprio di riuscire a raggiungere il *green*". Urlando qualcosa al suo *caddie*, Gregg torna ad occuparsi della sua pallina. Vai al **379**.

190

Ti accorgi improvvisamente che qualsiasi colpo che segua la stessa traiettoria di quello di Watson verrebbe deviato dalla china della cunetta. Ti chiedi se sia meglio non dire nulla a Gregg; ma se non riveli ciò che hai scoperto, per Gregg si profila una sconfitta forse ingiusta.
Se intendi dire a Gregg ciò che è effettivamente successo, vai al **392**.
Se dici che si è trattato soltanto di un colpo di fortuna, vai al **412**.

191

Riferisci il racconto del salvataggio fatto dall'ufficiale in seconda, e poi riporti il resoconto fatto dal Quarto Erede. Holmes, col viso imperscrutabile, interviene per metterti in dubbio. "Ma questa potrebbe essere la prova che lui non è il legittimo erede! Le due versioni sono piuttosto differenti". Attendi con ansia di poter replicare.
Se intendi dire che le storie sono invece somiglianti quanto basta, vai al **197**.

continua

Se dici che l'erede potrebbe anche non ricordare bene quei lontani avvenimenti, vai al **192**.
Se hai a disposizione un'altra spiegazione, vai al **204**.

192

"L'erede potrebbe anche non ricordare più tutti i dettagli di quegli avvenimenti" replichi a Holmes. "Sono passati vent'anni dal naufragio".
"Mi riesce difficile pensare che un uomo possa dimenticare come è stato salvato da morte sicura" ribatte con tono distaccato Holmes. Vai al **201**.

193

"Mi sorprende che Robert abbia letto il libro in così poco tempo" confidi a Sir Dexter. "Se l'è quasi divorato".
"Avevo pensato la stessa cosa" risponde Sir Dexter, "ma non mi sono sorpreso affatto. Ricordo quello che mi diceva mia nipote nelle sue lettere. Robert era un lettore avido, tanto da leggere praticamente tutto quello che gli capitava sottomano".
Riporta la **Deduzione 12** e vai al **127**.

194

Non sei riuscito a risolvere il caso dell'imbroglio di Mr. Gregg.
Se vuoi riprovare a scoprire la soluzione del caso, vai al **317**.
Se preferisci avere la soluzione da Holmes, vai al **289**.

195

"Siete sicuri che per tutto quel tempo nessuno di voi due abbia lasciato la stanza?" insisti. "Nessuno di voi è uscito per qualche motivo?"
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **468**.
Se ottieni 8-12, vai al **454**.

196

La domanda sembra per un attimo mettere in imbarazzo l'erede. "Me l'ha detto un amico" risponde, "un amico di mio zio, Mr. Thomas Malone. Sapevo di Mr. Malone dalle lettere che mio zio aveva spedito a mia madre. Quando cambiai nome e arrivai in Inghilterra, contattai Mr. Malone per sapere che fine aveva fatto mio nonno. E lui, quando venne a sapere che Sir Dexter mi stava cercando, mi ha ovviamente informato".
"Intendete dire che Thomas per tutti questi anni ha sempre saputo che eravate vivo?" chiede Sir Dexter allibito. "Ma perché non mi ha mai detto nulla?"
"Gli dissi io di non farlo" risponde il Terzo Erede, "e ne avevo il motivo. Non me la sentivo proprio di fare il primo

passo per riconciliarmi con la famiglia, dopo esser stato disconosciuto con tanta facilità da mio nonno; e oltretutto non avevo alcun documento che provasse la mia vera identità, visto che i documenti erano andati perduti con mia madre". Riporta l'**Indizio Q** e vai alla **Tabella Investigativa**.

197

"I racconti sono simili" dici timidamente. "Potrebbero pur riferirsi allo stesso avvenimento".
"Ma questo non è ancora né un fatto né una prova" ribatte Holmes. "Devi riflettere ancora, e con più attenzione".
Vai al **201**.

198

"È tutto. Non ho altro da chiedervi" dici. Il Quarto Erede si affretta ad uscire con passo un po' nervoso. Vai al **493**.

199

Il Quarto Erede entra nella stanza, ed è chiaramente teso. Lo noti già dal modo rigido con cui si mette a sedere.
"Avete qualcosa da chiedermi?"
"Sí" rispondi. "Ditemi cosa avete visto o sentito quando è stato ucciso il Terzo Erede". L'uomo esita qualche attimo prima di rispondere. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **275**.
Se ottieni 8-12, vai al **352**.

200

Sir Dexter dapprima riflette sulla domanda, e poi sorride. "Mi riesce difficile ricordare" dice dopo un minuto di silenzio. "Sono passati molti anni da quando ho ricevuto l'ultima lettera da Elizabeth. Robert non soffriva di gravi malattie, ma dopo l'incidente ferroviario che aveva causa-

to la morte di suo padre provava un panico irrefrenabile a salire su un treno. Elizabeth non voleva forzarlo, e conoscendo il carattere di mio fratello immagino che fosse piuttosto irritato dal rinvio della partenza e che avesse addossato tutta la colpa su Robert". Riporta la **Deduzione** 3 e vai al **103**.

201

"La spiegazione è elementare" chiarisce Holmes. "L'ufficiale ha raccontato gli eventi dal punto di vista di chi salva qualcuno intrappolato in una cabina. Il Quarto Erede, viceversa, ha raccontato gli stessi fatti, ma dal punto di vista di chi nella cabina era intrappolato. Rinchiuso là dentro non poteva vedere l'ufficiale rimuovere assi e tavolati, né spegnere il fuoco". Vai al **211**.

202

Dopo aver saputo cos'è successo al Terzo Erede, Sir Dexter resta un po' in silenzio e poi fa un cenno col capo. "È una vera fortuna che in casa ci sia un investigatore" dice infine, voltandosi verso di te. "Dovete parlare con chiunque possa sapere qualcosa. Forse farei meglio a chiamare la polizia ma vorrei, finché è possibile, evitare uno scandalo. Farò in modo che tutti collaborino con voi; e se qualcuno rifiuterà, sarà diseredato all'istante!"

Sir Dexter ti riaccompagna nella stessa stanza dove al mattino avevi interrogato i presunti eredi. Mentre ti metti a sedere dietro il tavolo, Sir Dexter si accomoda sulla sua poltrona. Gilmer, il maggiordomo, è già sulla porta, e aspetta di sapere il nome del primo testimone che sottoporrai ad interrogatorio.
Se vuoi parlare con il Terzo Erede, vai al **438**.
Altrimenti, vai al **306**.

203

"Questo grilletto è stato sollevato" commenti. "Chi era a conoscenza del meccanismo?"
"Intendete tra quelli che si trovano in casa?" precisa Sir Dexter. "Soltanto i miei parenti. Non c'era motivo di mostrarlo agli altri pretendenti. Ma questo vuol dire che l'assassino è uno di loro, vero?"
"Purtroppo credo sia proprio così" ammetti. Riporta la **Deduzione 29** e vai al **502**.

204

Ti premuri di render conto dei fatti.
Se dici che le storie sono del tutto simili, vai al **197**.
Se dici che il Quarto Erede parla dal punto di vista di chi è stato salvato, vai al **210**.

205

"Penso sia stato il Secondo Erede a commettere il delitto" dichiari. "La sua stanza era in posizione tale da permettergli di sparare al Terzo Erede e di tornare nella sua stanza prima che qualcuno si affacciasse sul corridoio".
Holmes scuote la testa. "Non c'è nulla che provi che sia

stato lui a commettere il delitto" replica. "E non c'è niente che provi che avesse qualche movente per farlo".
Vai al **474**.

206

"Mancano prove convincenti" sbotta Holmes chiaramente contrariato. "Speravo che tu avessi fatto meglio. Sono convinto anch'io che la persona che hai nominato sia effettivamente il responsabile del delitto, ma mi sorprende che tu non abbia menzionato anche Dennis, in quanto complice". Holmes si volta verso Sir Dexter. "Siete voi l'autorità qui, Sir Dexter. Sapendo che uno di loro due è il probabile colpevole, pensate di riuscire a farli confessare?"
"Ne sono sicuro!" risponde Sir Dexter con atteggiamento pensoso. "È difficile che un uomo riesca a respingere un'accusa quando sa di essere colpevole, e non credo proprio che quei due abbiano la faccia tosta di continuare a negare".
"Molto bene" replica Holmes. "La cosa quindi non ci riguarda più". Vai al **117**.

207

Sir Dexter posa sul tavolo il fascio di lettere estratto dalla cassaforte, mentre tu cerchi di mettere ordine nei fatti di cui sei già a conoscenza. Ti chiedi se Sir Dexter abbia fatto leggere a qualcun altro quelle lettere.
Se vuoi chiederglielo esplicitamente, vai al **311**.
Altrimenti, vai al **293**.

208

"Lo so che dovrei ricordarlo" dice con grande calma il Secondo Erede, "eppure non ci riesco. Se fosse successo a voi di vivere un'esperienza così drammatica fareste di tutto per scacciarlo dalla memoria, in modo da evitare

l'angoscia che il ricordo di quell'avvenimento scatenerebbe. Immagino sia per questo motivo che non riesco a ricordare". Vai alla **Tabella Investigativa**.

209

Quando termini di leggere le lettere, Sir Dexter ne fa un fascio ordinato e le infila in una capace busta, indirizzando il tutto a Holmes, Baker Street, 221-B. Chiamato un domestico, gli consegna la busta pregandolo di portarla im-

mediatamente all'ufficio postale. Non appena il cameriere esce Sir Dexter riprende a parlare.
"Probabilmente ora pensate che mio fratello fosse un uomo dal cuore di pietra" inizia a dire, guardandoti dritto negli occhi. "Ma non è esattamente così. Mio fratello doveva preoccuparsi fin troppo di un mucchio di cose, e permetteva talvolta che l'ira offuscasse le sue decisioni. Se poi a questo aggiungete un'innata testardaggine, beh... potete immaginare il risultato".
"Le lettere non ci dicono molto dell'erede" intervieni.
"Sí, me ne sono accorto anch'io" replica Sir Dexter, "ma se le lettere avessero risolto ogni dubbio riguardo alla sua identità, non avrei avuto bisogno dei vostri servizi né di quelli di Holmes. Nemmeno io so cosa pensare. Ognuno di quegli uomini potrebbe essere il vero Robert. Potrebbe aver scelto il mestiere del vetturino soltanto per dispetto, o potrebbe celarsi dietro i modi di quell'uomo raffinato ma disonesto che chiamiamo Terzo Erede. Confido che sarete in grado di raggiungere la verità, ma è inutile che continuiate a parlare con me" conclude. "Dovreste piuttosto fare quattro chiacchiere con i pretendenti all'eredità. Prima di iniziare immagino che vogliate prendere nota delle domande, in modo da non dimenticarvi di chiedere qualcosa d'importante".
"Ottima idea" ammetti, e ti metti subito a scrivere. (*Il numero di ogni domanda deve corrispondere al numero riportato nella prima colonna della Tabella Investigativa che trovi all'inizio del libro*). In breve tempo elabori alcune domande che ti paiono essenziali.

1. Come avete appreso di essere l'erede delle proprietà di Sir Dexter?
2. Chi vi ha salvato da morte certa in occasione del naufragio?
5. Quale libro vi fu spedito in regalo da vostro nonno?
6. Vi dispiace scrivere qualche riga?

Dopo averle scritte su un foglio a parte, segna le **Domande 1, 2, 5** e **6** nella **Tabella Investigativa**. Continui a riflettere, per stabilire se ci sono altre domande che ti possono aiutare nell'indagine.
Se hai riportato gli **Indizi I** e **J**, vai al **353**.
Se hai riportato solo l'**Indizio I**, vai al **358**.
Se hai riportato solo l'**Indizio J**, vai al **363**.
Altrimenti, vai al **371**.

210

"Il Quarto Erede è l'unico che ha raccontato i fatti dal punto di vista di chi era intrappolato nella cabina" spieghi. "Gli altri invece hanno riferito i fatti dal punto di vista di chi salvava il ragazzo intrappolato; il quale, proprio perché intrappolato nella cabina, non poteva vedere l'ufficiale aprirsi un varco tra le fiamme, né sfondare la porta della cabina".
"Molto bene" replica Holmes. "Ragionamento ineccepibile".
Riporta la **Deduzione 35** e vai al **211**.

211

"Sono queste dunque le prove che hai scoperto, e che dimostrano che il Quarto Erede è il legittimo pretendente?" chiede Holmes.
"Sí, è tutto" replichi. "È sufficiente a risolvere il caso?"
Holmes per qualche attimo non dice nulla, come se passasse mentalmente in rassegna i fatti.
Se hai riportato la **Deduzione 32** e almeno due tra le **Deduzioni 33, 34** e **35**, vai al **167**.
Se hai riportato la **Deduzione 32** e una tra le **Deduzioni 33, 34** e **35**; oppure se hai riportato le **Deduzioni 33, 34** e **35**, vai al **221**.
Altrimenti, vai al **225**.

212

Rifletti sull'affermazione di Charles, cercando di ricostruire mentalmente la scena formata dal gruppetto di persone spaventate che corrono avanti e indietro lungo il corridoio dopo aver sentito lo sparo. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **457**.
Se ottieni 9-12, vai al **105**.

213

Attendi qualche minuto, e poi sali al piano superiore per vedere come stanno passando il tempo gli ospiti della casa. Risali il corridoio e sbirci nelle camere da letto che hanno la porta aperta. Il Secondo Erede è disteso a letto, e sembra stia facendo un pisolino. Al termine del corridoio c'è una porta da cui ti pare vengano delle voci, che tuttavia non riesci a riconoscere. Ti volti, e ti stai dirigendo verso un balcone, quando senti una sedia scricchiolare nella biblioteca. Riporta la **Decisione 19**.
Se vuoi guardare nella biblioteca per vedere di chi si tratta, vai al **121**.
Altrimenti, vai al **494**.

214

Intristito dal tragico corso degli eventi che stai ricostruendo, prendi la lettera seguente e dai una rapida scorsa. È stata scritta da John Floyd, primo ufficiale in seconda della nave Cassandra. La lettera inizia con la descrizione della

tempesta che causò l'affondamento della nave, e poi passa ad altri particolari.

Vostra figlia, Mrs. Barnett, salì su una scialuppa assieme ad alcuni membri dell'equipaggio. La sentii gridare che suo figlio non era più con lei. Seguendo gli ordini del capitano, lasciai la nostra piccola scialuppa di salvataggio e tornai sulla nave che già affondava, trovai vostro nipote e con una certa fortuna riuscii a salvarlo. Non appena tornai sulla scialuppa con il ragazzo, le caldaie del Cassandra esplosero. Il fianco della nave ci protesse dall'esplosione ma l'altra scialuppa, quella su cui si trovava Mrs. Barnett, venne investita in pieno da una montagna d'acqua e dai pezzi della nave. Quando raggiungemmo il punto in cui la scialuppa era affondata, non trovammo nessun superstite.

Sono costernato di essere il latore di così tragiche notizie, ma ho sentito il dovere di informarvi il più tempestivamente possibile. Vostro nipote sta bene ed è qui con me a New York. In che modo devo comportarmi per prepararlo al viaggio che lo ricondurrà da voi?
"Una tragedia terribile" mormori guardando Sir Dexter.
"E mio fratello non fece nulla per intervenire" replica Sir Dexter, indicandoti la lettera seguente. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-4, vai al **142**.
Se ottieni 5-12, vai al **339**.

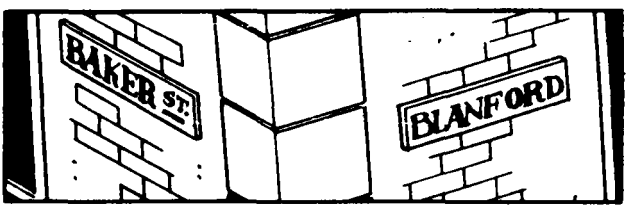
215

Riferisci che il Secondo Erede ha sentito la porta di Charles aprirsi e richiudersi; ciò porta a concludere che lui si trovasse in corridoio e fosse rientrato nella propria stanza per uscirne un attimo dopo. Soltanto un assassino si sarebbe comportato in quel modo.

"Sì, certo" ammette Holmes, "è una prova abbastanza convincente, benché non sia la migliore da portare davanti ad una giuria. Una prova così vaga, come questi rumori notturni, farebbe la gioia di qualsiasi avvocato un po' scaltro; comunque troveremo una soluzione anche per questo".
Holmes si interrompe e poi prosegue. "Mi pare sia ovvio che per tutta l'azione criminosa Dennis ha agito da complice. Possiamo anche essere ragionevolmente certi che siano stati Dennis e Charles a lanciare la statua, per poi coprirsi a vicenda. Ma a questo punto saranno Sir Dexter e le autorità locali a occuparsi di questa faccenda, e a fare in modo che la giustizia faccia il suo corso".
"Me ne occuperò io personalmente!" interviene Sir Dexter con piglio deciso. "Quando si sa che un uomo è colpevole, è più facile convincerlo ad ammettere i suoi misfatti".
Vai al **117**.

216

Osservi con attenzione la statua più vicina, e ti accorgi che sta in equilibrio solo in virtù del suo peso. Qualcuno ha rimosso il cemento col quale era stata fissata alla base. Riporta l'**Indizio Y** e vai al **492**.



217

"Grazie per la collaborazione" dici. Il Quinto Erede esce rapidamente dalla stanza prima che tu possa chiedergli altro. Adesso gli interrogatori sono terminati. Vai al **364**.

218

Holmes ascolta senza replicare la tua spiegazione, e non mostra né di apprezzare né di disapprovare il tuo ragionamento. "Hai certamente le tue buone ragioni per accusare Sandy" dice infine, "per quanto tu abbia tralasciato alcuni importanti indizi che completerebbero la soluzione del caso. Devi coltivare con cura e con costanza l'arte dell'osservazione, e usare ogni risorsa che hai a disposizione. È raro che i delinquenti collaborino con coloro che tentano di incastrarli". Vai al **369**.

219

"Gilmer" chiedi, "quando hai chiuso la sala del biliardo stasera?"

"Dovevano essere più o meno le undici e trenta" risponde prontamente il maggiordomo. "Mi ricordo che il pendolo ha suonato, e ho pensato che ero un po' in ritardo rispetto ai tempi normali; ma, voi capite, con tutta questa gente per casa avevo parecchio da fare per controllare che tutto fosse sistemato a dovere". Assieme a Gilmer e a Sir Dexter torni nella stanza che già avevi usato per gli interrogatori. Vai al **367**.

220

"Il colpevole è Charles" dichiari senza troppa enfasi. "Lui credeva che il Terzo Erede fosse il vero Robert Barnett, e lo ha ucciso per impedirgli di ereditare il patrimonio".

"E quindi il colpevole dovrebbe essere lui, lo pensi veramente?" replica Holmes freddamente. "Esponi ancora una volta i fatti e poi spiegami come sei arrivato a questa conclusione".

In tutta fretta cerchi di rinforzare i tuoi argomenti.

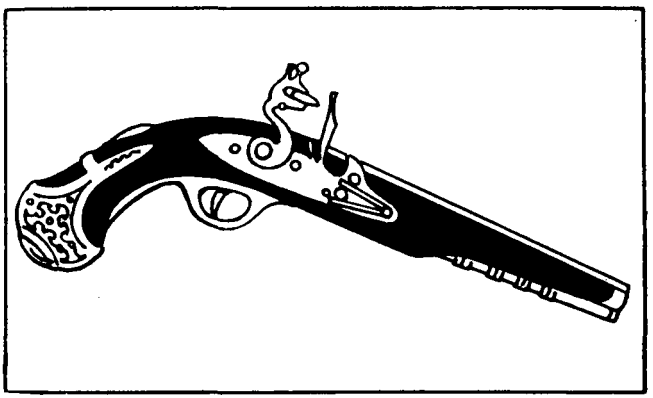
Vai al **496**.

221

"Le prove sono sufficienti" ammette Holmes, "per quanto io avrei gradito una spiegazione più precisa. Sir Dexter" prosegue rivolto al vostro ospite, "potete contare sul fatto che il Quarto Erede è il vostro vero nipote; ma se lo desiderate, posso verificare ancora un paio di fatti che rendano certa la soluzione".

"Ve ne sarei grato, Mr. Holmes" risponde Sir Dexter. "Entrambi mi siete stati di indispensabile aiuto".

Vai al **345**.



222

Un particolare della vecchia arma cattura la tua attenzione. Il grilletto sembra in una strana posizione, tirato molto più avanti e più in alto di quanto ti saresti aspettato.

"Questo grilletto mi sembra davvero strano" dici a Sir Dexter. "Ha forse qualche difetto?"

L'uomo guarda l'arma per qualche attimo. "No, nessun difetto" risponde. "Il grilletto di questo tipo di pistola ha due posizioni possibili. Nella posizione solita deve essere tirato con grande forza; ma se viene messo in quella posizione, così avanzata, diventa un grilletto di incredibile

sensibilità. Sparare diventa molto più facile, e l'arma acquista maggiore precisione di tiro". Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **502**.
Se ottieni 8-12, vai al **203**.

223

Improvvisamente davanti a te piomba dall'alto un grande oggetto, che si sfracella sul terrazzo a un soffio dalla sedia su cui è seduto il Terzo Erede. Ti riprendi subito dallo spavento, e con una rapida occhiata ti accorgi che si tratta di una delle statue che ornano il balcone sovrastante il terrazzo. Il Terzo Erede è già scappato, per mettersi al sicuro, e si è addossato al muro.
Se hai riportato l'**Indizio Y**, vai al **181**.
Altrimenti, vai al **326**.

224

"Cosa stavate facendo al momento dell'incidente?" chiedi a Charles e Dennis.
"Siamo stati insieme tutto il pomeriggio" risponde Dennis, "e poi, terminata la cena, siamo saliti al piano di sopra a giocare a carte in una delle stanze".
Se vuoi chiedere se uno dei due ha lasciato la stanza, vai al **470**.
Se pensi di non avere altro da chiedere, vai al **486**.

225

Holmes sembra risentirsi. "C'è a malapena qualche indizio, per sostenere la tua tesi" ti dice. "E anche se non siamo nell'aula di un tribunale, hai comunque il dovere di provare le tue conclusioni".
Se vuoi ricominciare le indagini, vai al **481**.
Se vuoi la soluzione da Holmes, vai al **242**.

226

"Capisco benissimo come sei stato ingannato dal Terzo Erede" ribatte Holmes. "Certo, devo ammettere che ha sostenuto ottimamente la sua parte; ma ha commesso alcuni errori che dovevi notare, e che ti avrebbero convinto che non è lui il vero Robert Barnett".

Se vuoi la soluzione del caso, vai al **242**.

Se vuoi ricominciare le indagini, vai al **481**.

227

Rifletti su chi sia meglio interrogare, a questo punto delle indagini.

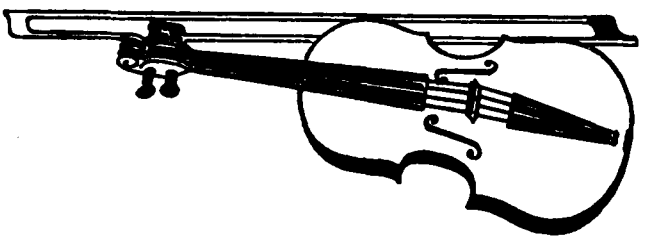
Se vuoi interrogare il Quinto Erede, vai al **459**.

Altrimenti, vai al **120**.

228

Una volta entrato nella biblioteca, Charles quasi aggredisce a parole Sir Dexter. "Non è giusto! Per anni e anni abbiamo fatto tutto quello che tu e tuo fratello ci avete chiesto, e siamo sempre stati degni rappresentanti della

nostra famiglia. E poi, un bel giorno, compare questo manigoldo, quest'imbroglione, quest'impostore da quattro soldi che pretende tutta l'eredità. Ero sicuro che saresti caduto nel suo tranello, e mi sono sentito in dovere di cercare almeno di spaventarlo".
Sir Dexter guarda allibito il cugino. "Non hai più bisogno di preoccuparti dell'eredità. Domani mattina riscriverò il testamento, e mi aspetto che quanto prima togliate entrambi il disturbo e lasciate la mia casa". Visibilmente contrariato, Charles non osa rispondere, mentre tu ti appoggi allo schienale della sedia soddisfatto per aver interrotto la trama omicida.
Per il resto della notte dormi profondamente, e al mattino seguente una deliziosa colazione ti aiuta ad iniziare una nuova giornata di difficili indagini. Riporta la **Deduzione 28** e vai al **316**.



229

"Sono costernato" dici, voltandoti verso Sir Dexter. Ma prima che Sir Dexter possa replicare, Holmes chiede il silenzio. "Phillip Hamilton era un impostore" proclama.
"Un impostore!" esclama Watson. "Intendi dire che non era lui il vero erede, Holmes?"
"È una tragica ironia di questo caso" risponde Holmes. "Hamilton è stato ucciso per impedirgli di ereditare il patrimonio di Sir Dexter, ma in realtà non aveva alcun diritto sull'eredità. L'assassino ha commesso lo stesso errore del nostro amico".

Se vuoi che Holmes illustri la soluzione del caso, vai al **242**.
Se preferisci ricominciare le indagini, vai al **481**.

230

"Potete raccontarmi in che modo l'ufficiale in seconda del Cassandra vi salvò mentre la nave affondava?"
Il Quarto Erede esita per un istante. "Dato che il tempo durante il viaggio era pessimo, non potevo passare molto tempo in coperta. Avevo scoperto che il Dr. Verner, il medico di bordo, possedeva un'ottima biblioteca, e lui con molta generosità mi aveva permesso di leggere tutto ciò che volevo".
"Al momento dell'incidente il dottore stava curando un uomo ferito in coperta, e io mi trovavo da solo nella

cabina. Improvvisamente accadde qualcosa, la nave ebbe come uno scossone, come se fosse stata colpita da una cannonata. Caddi a terra svenuto. L'acqua gelida mi fece subito riprendere i sensi, e mi accorsi con terrore che intorno a me tutto era distrutto. Le luci erano saltate; annaspavo nel buio per cercare la porta, ma quando la trovai mi accorsi che era sbarrata. Non riuscivo ad aprirla, e quella era l'unica uscita possibile dalla cabina".

"Ero già sul punto di rassegnarmi, in preda alla disperazione, quando mi arrivò il rumore di qualcuno che stava avanzando e battendo nel corridoio. La porta all'improvviso si spalancò. Era Jocko. Mi prese in braccio, mi portò fino in coperta e poi mi calò nella scialuppa. Non appena anche lui scese nella scialuppa la nave esplose, o almeno così sembrò. I frammenti della nave colpirono l'altra scialuppa e causarono la morte di mia madre". L'uomo si ferma, e ti accorgi che le spalle gli tremano: è in preda ai singulti di un pianto soffocato. Decidi che non è il caso di insistere. Riporta l'**Indizio U**. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai alla **Tabella Investigativa**.

Se ottieni 8-12, vai al **506**.

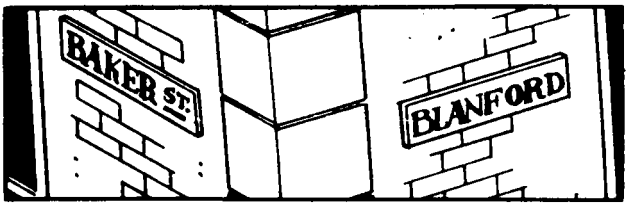
231

Benché Sir Dexter abbia lanciato la palla nei cespugli, Gregg non approfitta del vantaggio e sbaglia il colpo corto con cui poteva andare in buca; il primo scontro finisce così in parità. Alla buca successiva Gregg sembra giocare ancora peggio, e Sir Dexter conquista facilmente il punto.

Alla terza buca i due combattono colpo su colpo ma di nuovo terminano in parità. La situazione, prima della quarta buca, è perciò di un punto di vantaggio per Sir Dexter.
Al termine delle prime tre buche ti sei già fatto un'idea piuttosto precisa dei giocatori. Watson lancia sempre con molta energia e ottiene colpi lunghi e talvolta molto precisi. Evidentemente il numero limitato di mazze gli torna a vantaggio, perché dà l'impressione di tirare sempre con grande sicurezza.
Holmes non usa la stessa energia di Watson ma cerca piuttosto la massima precisione. Certo, ha dei difetti di gioco, ma usando la grande varietà di mazze riesce sempre ad uscire dignitosamente dalle situazioni più disagevoli.
Sir Dexter è chiaramente un golfista migliore di Gregg. Le palline lanciate da Sir Dexter volano diritte e lontano, mentre Gregg sembra più bravo nei colpi di recupero e nei colpi corti.
Il percorso della quarta buca è il più insidioso e lungo. Una sequenza di basse collinette e di fossi costringe a lanci molto diritti e precisi. Sul lato destro del percorso corrono i binari della Ferrovia di Sudovest.
Sir Dexter ha il vantaggio di tirare per primo. Mentre si prepara a tirare, ti accorgi dal filo di fumo che si leva in aria che si sta avvicinando una locomotiva. Proprio quando Sir Dexter colpisce la palla il fischio del treno spezza la quiete del pomeriggio. Il colpo di Sir Dexter devia repentinamente a destra e la palla vola nell'erba alta, lontana dal tracciato. Sir Dexter ha ormai perso la concentrazione, ed esibisce una serie di brutti colpi al termine dei quali deve cedere il punto a Gregg. La partita è in parità.
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-8, vai al **482**.
Se ottieni 9-12, vai al **491**.

232

"C'è un articolo del regolamento che può esservi d'aiuto" rispondi. "Se riuscite a mettere le cose in modo da far apparire che Gregg ha colpito la vostra palla invece della sua, perderà automaticamente la buca e il punto". Holmes pensa alla tua idea. Vai al **268**.



233

"Sono rimasto molto impressionato dal telegramma" dice Holmes. "Se avessi saputo che c'era nell'aria un delitto così grave, avrei tralasciato sia il violino che la nuova opera di Gilbert e Sullivan".

"Specialmente Gilbert e Sullivan" ti dice in un orecchio Watson. "Li detesta".

"Dimmi tutto quello che hai scoperto sul delitto" ti invita Holmes. "Spero tu sia stato in grado di scoprire il colpevole".

Se hai riportato la **Decisione 24**, vai al **359**.
Altrimenti, vai al **410**.

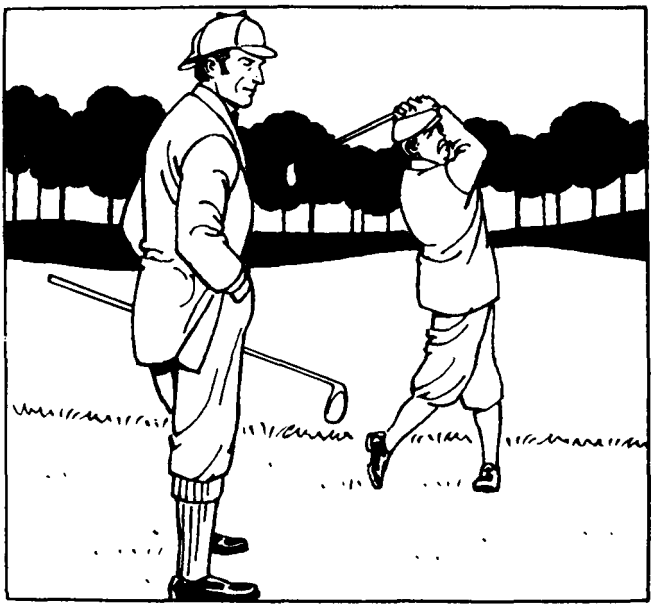
234

Sir Dexter sembra confuso dalla tua domanda. "Non direi proprio che il ragazzo fosse malato, perlomeno non me ne ricordo" dice scandendo lentamente le parole. "Ma, secondo voi, una madre si metterebbe in viaggio col suo unico figlio proprio nella stagione più turbolenta dell'anno? Ho

l'impressione che vogliate trovare nella lettera più di quello che c'è scritto". Vai al **103**.

235

"Grazie per la collaborazione, Bruce" dici. "Mi siete stato di grande aiuto". Bruce si alza per uscire mentre Gilmer gli apre la porta. Vai al **479**.



236

Ti sembra che Sandy stia cercando la pallina troppo a destra rispetto al punto in cui è caduta. Ti acquatti dietro un cespuglio e lo osservi. Sandy si guarda in giro con aria furtiva, poi tira fuori dalla tasca un'altra palla e la getta nell'erba. "Eccola, è qui, Mr. Gregg!" si mette a gridare.

"Ho trovato la vostra palla!" Gregg ha così ottenuto un'ottima posizione da cui tirare, e con il secondo colpo raggiunge il limite del *green*. Segna l'**Indizio D** e vai al **401**.

237

"Quando vostro nonno rifiutò di farvi tornare in Inghilterra, spedì del denaro a John Floyd in modo da garantirvi un'istruzione. Quale scuola avete frequentato?"
Dopo una lunga e snervante attesa, una manciata di secondi che sembrano durare un'eternità, il vetturino risponde. "Io... io non ricordo... è passato troppo tempo".
"Non riuscite a ricordare la scuola che avete frequentato?" interviene Sir Dexter.
"No, non ricordo il nome della scuola" replica il presunto erede, riprendendosi dallo stato di agitazione. "Ma quella scuola non mi piaceva. Tutti gli altri studenti erano divisi tra di loro in gruppetti, e il preside fece in modo di trasferirmi all'Accademia Staunton in Virginia. Ho dimenticato quella prima scuola perché ci sono rimasto solo un mese". Riporta l'**Indizio L** e vai alla **Tabella Investigativa**.

238

Concentri i tuoi pensieri sui fatti e sulle prove che hai in mano. È possibile che gli indizi che finora possiedi appaiano in una nuova luce, o devi piuttosto abbandonare la tua attuale interpretazione dei fatti? Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito .
Se ottieni 2-5, vai al **465**.
Se ottieni 6-12, vai al **170**.

239

Rileggi ogni riga della lettera con grande attenzione, impaziente di scoprire cosa contenga di così strano.

Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **441**.
Se ottieni 8-12, vai al **350**.

240

"L'ho saputo nello stesso modo in cui l'hanno saputo i miei concorrenti" dice l'uomo ridendo. "Mi è capitato di leggere il Times in uno dei giorni in cui era pubblicato l'annuncio di mio zio, e mi sono interessato immediatamente della faccenda". Vai alla **Tabella Investigativa**.

241

"Cosa stavate facendo" gli chiedi, "nel momento in cui la statua precipitava?"
"Purtroppo non potevo vedere quanto stava accadendo" risponde l'altro. "Appena terminata la cena ho invitato Andrew, Bruce e il Quinto Erede nella sala del biliardo per una partita. Siamo stati là per tutto il tempo".
"Nessuno ha lasciato la stanza durante la partita?" insisti.
"No, nessuno" risponde l'uomo.
Vai al **313**.

242

"Mr. Holmes, allora chi di loro è il mio caro nipote?" chiede con grande emozione Sir Dexter.
"Ho bisogno ancora di un po' di tempo, per parlare con i pretendenti e per seguire una o due tracce" risponde il grande investigatore. "Forse è meglio che voi andiate a rilassarvi un po', mentre io termino l'indagine; vi consiglio una bella partita a biliardo con Watson, che è un

famoso giocatore". Watson e Sir Dexter accettano di malavoglia il suggerimento, e così fai anche tu: ma il biliardo non fa per te in questo momento, ed è una fortuna che non stiate giocando a soldi.
Dopo qualche tempo Gilmer viene finalmente a riferire che Holmes è pronto.
"Ora sono certo di quanto sto per dire, Sir Dexter" esordisce Holmes. "Il vero Robert Barnett è il Quarto Erede".
"Il Quarto Erede?" replica sbigottito Sir Dexter. "Ma ha dimostrato di non conoscere un gran numero di cose, non ricordava nemmeno il nome di colui che l'ha salvato".
"Direi piuttosto che non si è sforzato di dimostrare le cose che un pretendente all'eredità doveva assolutamente conoscere" ribatte Holmes. "Per esempio, non c'è affatto da sorprendersi che dell'ufficiale che lo ha salvato ricordasse solo il soprannome, Jocko. Un ufficiale alla mano è più probabile che inviti un ragazzo a chiamarlo con un soprannome, piuttosto che con il suo nome e cognome".
"E inoltre, quando lo ha fatto, ha risposto correttamente alle domande" prosegue Holmes. "È mancino, e il biglietto scritto da Robert Barnett è stato scritto da un mancino. Ha descritto il salvataggio dal naufragio del Cassandra dal punto di vista di chi è stato salvato, e non da quello di chi stava salvando. Conosce il nome della scuola che Robert Barnett ha frequentato e ha riferito il titolo giusto del libro regalatogli da suo nonno".
"Scusa se ti interrompo, Holmes" lo interrompe Watson, "ma quello l'ha sbagliato in pieno. Ha detto di aver ricevuto dal nonno *Cinque settimane in un pallone*, mentre le lettere provano che Mannington gli aveva spedito *Il Mistero di Edwin Drood*".
Holmes fa cenno a Watson di pazientare, e poi riprende il filo del suo discorso. "Nessuna delle lettere prova che al giovane Barnett fosse stato spedito veramente l'*Edwin Drood*. Le lettere provano soltanto che Mannington voleva

spedirglielo. Ma in seguito cambiò idea, perché Dickens morì senza terminare il romanzo e Mannington non voleva spedire al nipote un romanzo incompiuto. Ho parlato col proprietario della libreria, Mr. Amos, il quale ha confermato la sostituzione dell'*Edwin Drood* con *Cinque settimane in un pallone*".
"E così il Terzo Erede è eliminato una volta per tutte" mormora Sir Dexter. "E io che pensavo fosse lui il vero erede. Sapeva tutto e parlava con tale sicurezza".
"Il fascino del denaro" replica Holmes. "Inoltre era stato informato dettagliatamente dal vostro amico, Mr. Malone, che aveva visto le lettere".
"Malone?" chiede attonito Sir Dexter. "Ma è amico mio. Perché avrebbe dovuto tentare di ingannarmi?"
"Denaro, appunto" risponde sconsolato Holmes. "È vostro amico, certo, Sir Dexter, e non aveva certo intenzione di farvi del male. Ma purtroppo è un uomo disonesto, e si è servito della vostra fiducia per trarne profitto".
"D'accordo, Mr. Holmes, mi avete convinto" conclude Sir Dexter. "Grazie per la vostra collaborazione. Ora tocca a me rimettere le cose a posto, una volta per tutte".
Vai al **345**.

243

"Secondo quanto attestano alcune lettere in nostro possesso, quando vivevate ancora in America vostro nonno vi spedì un libro" dici. "Potete dirmi di che libro si trattava?"
Il Primo Erede sembra confuso, e dopo un attimo scuote la testa. "No, non me lo ricordo, signore, anche se so di doverlo ricordare. Ma un solo libro, e poi vent'anni fa... chi mai riuscirebbe a ricordare?" Prendi un appunto sulla risposta insoddisfacente dell'uomo. Riporta l'**Indizio K**.
Se hai riportato la **Deduzione 4**, vai al **128**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

244

"Novembre è un mese sconsigliabile per la traversata dell'Atlantico" dichiari a Sir Dexter. "Vostro fratello non ha dimostrato molto buonsenso".

"Già, non era proprio stagione per la traversata" aggiunge Sir Dexter con un sospiro di tristezza. "Il pessimo tempo fu infatti la causa principale dell'affondamento della nave". Vai al **214**.

245

Mentre Sandy posa a terra la pallina ti accorgi che, violando il regolamento, la mette oltre i segni di delimitazione della piazzola.

Se hai riportato l'**Indizio A**, vai al **247**.

Altrimenti, riporta l'**Indizio A** e poi vai al **372**.

246

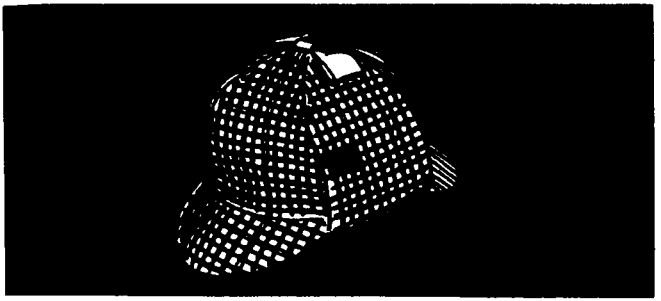
Il domestico ti conduce all'esterno. La casa è circondata su tre lati da ampi prati ben curati, mentre un folto gruppo di querce chiude la vista e protegge il giardino dal rumore della strada e della ferrovia. Dal lato sudest della casa si diparte un sentiero lastricato in porfido, che corre fino ad un muricciolo che si affaccia sul Tamigi. Sul terrazzo ci sono molte sedie, e in effetti ti sembra un ottimo luogo per rilassarsi. Ti fermi infine davanti alla rimessa, un grande edificio le cui numerose stalle sono occupate dai cavalli per le carrozze. Solo una stalla è vuota, e ti accorgi che lo stalliere sta facendo camminare avanti e indietro un cavallo. Di certo si tratta dell'animale che occupa la stalla vuota. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-6, vai al **467**.

Se ottieni 7-12, vai al **296**.

247

Hai notato che in almeno due casi Sandy ha posato la palla oltre i segni di delimitazione della piazzola. Ti chiedi perché il *caddie* si comporti in maniera così insensata... non saranno certo quei pochi centimetri guadagnati che aiuteranno il suo padrone a vincere. Riporta l'**Indizio C** e vai al **372**.



248

Riferisci i fatti e le prove che hai raccolto e, quando termini, Holmes sorride. "Un lavoro molto accurato" commenta. "Sei riuscito a notare tutte le abili manovre di Sandy. Molto bene". Vai al **369**.

249

Tutte le carrozze hanno un vetturino, ed è relativamente facile ottenere informazioni dettagliate su quasi tutti i vetturini di Londra. Ti chiedi se si trovi qui anche la carrozza del Primo Erede. In questo caso il numero di carrozza dovrebbe aiutarti a reperire informazioni utili sul passato del Primo Erede.

Se chiedi della carrozza al domestico, vai al **186**.

Altrimenti, vai al **467**.

"Mr. Holmes, chi ha ucciso secondo voi il Terzo Erede?" chiede Sir Dexter. "E siete in grado anche di spiegarci come è stato commesso il delitto?"

"Soddisferò tutte le vostre curiosità" risponde Holmes, "ma datemi ancora trenta minuti per interrogare un'ultima volta i testimoni, in modo da accertarmi di non avere trascurato alcun aspetto di questa vicenda".

Mentre Holmes conduce gli interrogatori in una stanza appartata, tu conversi con Watson e Sir Dexter; ma ascolti ben poco di quello che dicono, e rispondi quasi senza pensare. L'investigatore ad un certo punto ritorna.

"Ora ci sono anche alcuni fatti incontrovertibili a sostenere la giustezza della mia soluzione" annuncia. "Il Terzo Erede è stato ucciso dal cugino Charles con la complicità di Dennis. Il motivo è fin troppo ovvio... i due pensavano che il Terzo Erede fosse il vero Robert Barnett, e temevano perciò che avrebbe loro tolto l'eredità".

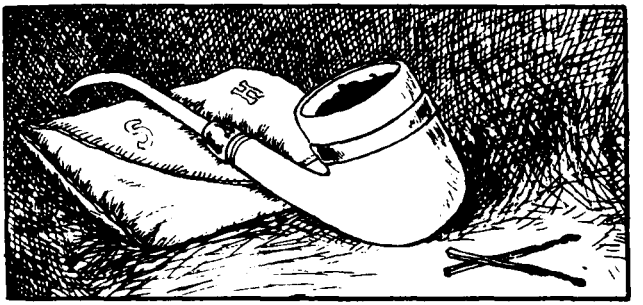
"Ma per scoprire come hanno commesso il delitto" prosegue Holmes, "c'è voluto un pizzico d'ingegno e d'intuito in più. Sono riuscito a sapere che, mentre voi tutti eravate a cena, l'arma del delitto si trovava ancora nella sala del biliardo, e che perciò non poteva esser stata sottratta prima del termine della partita. La vostra testimonianza, Sir Dexter, mi aveva indotto a concentrare i sospetti su Charles, Dennis e il Quarto Erede. Ma Gilmer ha visto il Quarto Erede al piano di sopra, nella biblioteca, e come se non bastasse l'uso del particolare meccanismo del grilletto della pistola indicava che l'assassino doveva essere logicamente uno dei due cugini. Voi stesso avete detto che nessuno dei sedicenti Robert Barnett conosceva quel meccanismo".

Se hai riportato la **Decisione 25**, vai al **490**.
Altrimenti, vai al **495**.

251

"L'assassino è il Quarto Erede" proclami. "Doveva avere qualche motivo di risentimento a noi sconosciuto per il Terzo Erede".

"Come puoi accusare un uomo di omicidio senza avere nemmeno una prova, né un movente che sostenga l'accusa?" ti interrompe Holmes con tono quasi canzonatorio. Vai al **474**.



252

Superi un lieve avvallamento e vedi Gregg proprio davanti a te. La pallina è in mezzo all'erba alta e l'uomo si prepara a tirare. Eppure ti sembra che la palla sia in una posizione fin troppo favorevole, per essere in mezzo all'erba. O Gregg è molto fortunato, oppure ha spostato la palla quando nessuno poteva vederlo. Vai al **254**.

253

Superi un lieve avvallamento e vedi Gregg proprio davanti a te. Come avevi intuito, la pallina è in mezzo all'erba alta e Gregg è già pronto a tirare. Eppure ti sembra che la palla sia in una posizione fin troppo favorevole per essere in mezzo all'erba. O Gregg è molto fortunato, oppure ha spostato la palla quando nessuno poteva vederlo.

Studi il terreno più attentamente. Se la palla ha colpito quella piccola sporgenza che vedi poco sopra il punto in cui ora si trova, potrebbe aver rotolato fino all'attuale posizione. Riporta la **Deduzione 1** e poi vai al **254**.

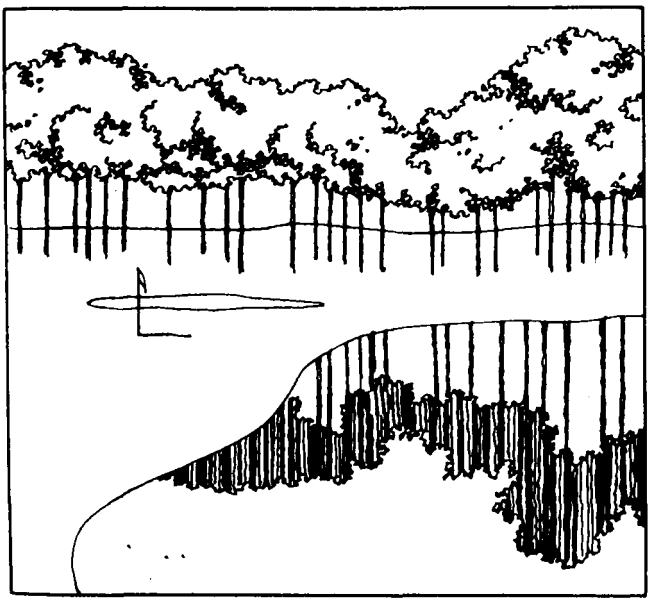
254

La buona posizione della palla permette a Gregg di raggiungere con un colpo solo il *green*, mentre il secondo colpo di Sir Dexter risulta troppo corto. E quindi al termine di questa buca Gregg conduce di due punti sull'avversario. La dodicesima buca termina in parità; i giocatori si sforzano di mantenere la concentrazione mentre intanto Holmes e Watson danno prova di incredibile incapacità di gioco. Alla tredicesima buca Gregg alza lo sguardo troppo presto prima di tirare e la palla vola di nuovo nell'erba alta, fuori dal tracciato. Holmes, Watson e Sir Dexter sono però sul lato opposto della pista e potrebbero avere bisogno di aiuto. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **260**.
Se ottieni 8-12, vai al **257**.

255

"Dovete fare in modo di liberarvi di Sandy per il resto del pomeriggio" dici a Sir Dexter. "Non potete spedirlo da qualche parte con la scusa di un messaggio?"
Sir Dexter ci pensa per un momento, lisciandosi i baffi, e poi sorride. "Sandy!" esclama e subito il *caddie* lo raggiunge. "Questa sera voglio portare i miei amici a cena al Leaping Stag. Dovresti andare subito là e far preparare una sala appartata per me e i miei ospiti. Sai bene che mi piacciono le cose fatte bene. Per le ultime quattro buche alla sacca ci penserà uno dei ragazzi del club". Sir Dexter dà al ragazzo dei soldi e lo osserva andarsene con un sorriso ironico in volto.

In capo a pochi minuti tutti sono pronti a riprendere la partita. Libero da preoccupazioni, Sir Dexter si avvia alla quindicesima buca con rinnovata fiducia nella propria abilità di giocatore. L'anziano uomo sfodera una serie di colpi perfetti, ma Gregg non è da meno e ribatte colpo su colpo, tanto da chiudere la buca in parità. Per poter vincere la partita Sir Dexter dovrà vincere le ultime tre buche.
La sedicesima buca presenta un percorso relativamente breve, ma i giocatori, prima di raggiungere il *green*, devono superare un laghetto. Per due volte la pallina di Gregg finisce in acqua, e in tal modo la buca viene facilmente vinta da Sir Dexter. Gregg è in vantaggio di una sola buca e ne restano da giocare due.
Se hai riportato l'**Indizio E**, vai al **464**.
Altrimenti, vai al **268**.



256

Aggiungi anche quest'ultima lettera alle altre, e pensi con rammarico che forse non sei riuscito a cogliere tutte le informazioni che conteneva tra le righe. Vai al **127**.

257

Sei proprio curioso di vedere se Gregg troverà la pallina in un'altra "fortunata" posizione, dato che è volata ben lontana da quelle degli altri giocatori. Ma se non aiuti Watson a cercare la sua pallina potresti sollevare qualche sospetto, dato che ufficialmente sei solo il suo *caddie*.
Se segui in fretta Gregg, vai al **261**.
Se preferisci aiutare Watson, vai al **260**.

258

Rifletti sul fatto che il Secondo Erede non ricorda l'unico regalo ricevuto dal nonno. E se l'anziano uomo in realtà avesse spedito un altro libro, o magari non avesse spedito alcun libro? Forse, dopo aver parlato con tutti i pretendenti all'eredità, avrai le idee un po' più chiare. Vai alla **Tabella Investigativa**.

259

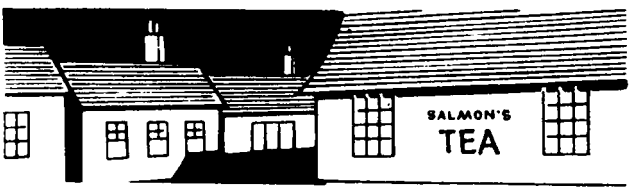
"Vorrei pregarvi di raccontare in che modo siete stato salvato quando la nave affondò, causando la scomparsa di vostra madre".
L'altro risponde senza esitazioni. "Non riesco proprio a ricordare nulla di quei fatti. Era tutto buio intorno a me, notte profonda, ed ero talmente spaventato da non accorgermi di nulla". Vai alla **Tabella Investigativa**.

260

Vai appresso a Watson per recuperare la sua pallina. La ricerca è fortunatamente breve, ma il colpo seguente sarà piuttosto difficile. Guardi dall'altra parte del tracciato e noti che Gregg, ancora una volta, può tirare da una posizione favorevole a dispetto di quanto sembrava dalla traiettoria della sua palla. Cominci a chiederti se quest'uomo è veramente fortunato, oppure se non è altro che un volgare imbroglione. Vai al **267**.

261

Dopo aver comunicato sottovoce a Watson che vai ad aiutare Mr. Gregg, segui frettolosamente il sospetto imbroglione. Da un lieve avvallamento riesci a vedere chiaramente la pallina in mezzo all'erba. Ancora una volta la posizione è tutt'altro che sfavorevole. Ma Gregg non è ancora arrivato, e perciò non puoi far altro che constatare che questa volta si è trattato soltanto di fortuna. Riporta la **Deduzione 2**. Vai al **267**.



262

Holmes ti chiede di attendere in un'altra stanza, mentre lui interroga un paio di testimoni. Poco dopo ritorna. "Ho trovato delle conferme ai miei sospetti" annuncia. "I cugini Charles e Dennis hanno collaborato per commettere il delitto. Interrogato al riguardo, il Quarto Erede si è ricordato di aver visto passare uno di loro due davanti alla biblioteca".

"Mi occuperò io di quei due, Mr. Holmes" interviene bruscamente Sir Dexter. "Si pentiranno di quello che hanno fatto".
"Molto bene" concorda Holmes. "Lascio la cosa nelle vostre mani". Vai al **117**.

263

Porgi una penna e un foglio all'uomo oltre il tavolo. "Vi sarei molto grato se poteste scrivere qualche riga... un pensiero o un elenco di cose, quello che preferite. Mi serve per confrontare la vostra scrittura con quella di una vecchia lettera che possediamo".
"Oh, d'accordo" risponde l'altro prendendo la penna con la mano destra e mettendosi subito a scrivere. Osservi le poche righe e noti che la scrittura assomiglia vagamente a quella della lettera originale. Riporta l'**Indizio M** e vai alla **Tabella Investigativa**.

264

"Quando ho interrogato il Terzo Erede" riveli, "mi ha detto che voi sapevate che lui si trovava in Inghilterra, e che siete stato voi ad informarlo che Sir Dexter lo stava cercando. Corrisponde a verità?"
"Sí, è così" risponde senza indugio Malone. "Sapendo che io sono un vecchio amico di famiglia, mi contattò al suo arrivo in Inghilterra... otto, forse dieci anni fa. Voleva notizie di suo nonno, ma era troppo orgoglioso per cercare di ristabilire un rapporto con lui direttamente".
"E voi siete certo che sia lui il legittimo erede?" chiedi.
"Non ho ragione per dubitarne" risponde Malone. "Quell'uomo conosce tutto quello che il vero erede deve sapere". Vai al **411**.

265

"Sono io Robert Barnett!" sbotta il Terzo Erede. "E non permetterò che questi avidi furfanti mi mandino via sottraendomi quello che mi spetta. Resterò qui fino a quando la verità non verrà a galla!"
Vai al **153**.

266

Il racconto si adatta perfettamente ai modi e al carattere del Primo Erede, ma ti chiedi come abbia fatto un americano a conoscere Londra tanto rapidamente da trovare lavoro come vetturino. Persino per i londinesi il labirinto di strade dell'immensa città spesso costituisce un impenetrabile mistero.
"Siete stato fortunato a trovare un lavoro che si adattava alle vostre capacità" lo provochi. "Però dovete avere un notevole senso dell'orientamento, se avete imparato così presto la pianta di Londra tanto da diventare vetturino".
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **342**.
Se ottieni 8-12, vai al **397**.

267

Nonostante l'ottima posizione Gregg esibisce un altro pessimo lancio: la palla atterra in un fosso molto a sinistra rispetto al *green*. Ci vogliono altri tre colpi prima che Gregg raggiunga la buca, e facendo buon viso a cattivo gioco, nonostante l'irritazione, concede la buca a Sir Dexter. I giocatori si avviano alla quattordicesima buca con Mr. Gregg in vantaggio di una buca.

Il tracciato della quattordicesima buca è lungo e insidioso. Ci vogliono almeno due colpi potenti per raggiungere il *green*, ma per fortuna proprio dietro alla meta c'è la sede del circolo. Il primo colpo di Sir Dexter è perfetto: la pallina vola lontana sopra il tracciato, atterra in cima ad una cunetta e rotola giù, scomparendo dalla vista dei giocatori. Il lancio di Watson è troppo alto e, per quanto la palla resti nel tracciato, il percorso coperto non è molto. Anche il colpo di Holmes è un po' corto, ma quello di Gregg è ancora peggio: la sua pallina dopo una parabola a campanile atterra ancora più vicino.

"Vado sulla cunetta, così posso vedere dove atterrano le vostre palline, signori" avverte Sandy, che subito s'incammina lungo il tracciato e, fermatosi sul limite destro, attende che i giocatori tirino. Watson sfodera un altro colpo potente, mentre Gregg si avvicina alla sua palla e comincia già a prendere la misura per il colpo. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.

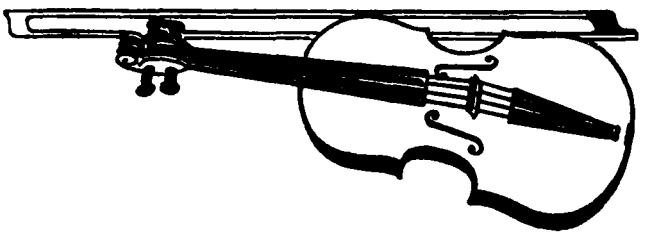
Se ottieni 2-7, vai al **122**.

Se ottieni 8-12, vai al **414**.

268

La partita è in equilibrio, ma alla diciassettesima buca Sir Dexter soccombe all'emozione e alla pressione psicologica. Il suo secondo colpo finisce nella sabbia, e il terzo vola alto sopra il *green* e termina la sua parabola in un altro fossato. Holmes e Gregg sono finiti tra i cespugli, ma col

secondo colpo entrambi raggiungono il *green*. Finalmente Sir Dexter col quarto lancio esce dalla sabbia, e arriva abbastanza vicino alla buca. Gregg esibisce un colpo preciso, ma troppo debole, che spedisce la palla a pochi centimetri dalla buca.
"Un gran bel colpo" sospira Sir Dexter. "Non occorre nemmeno che ci provi. La buca è vostra, John".
Holmes, che è il più vicino alla buca, si china, raccoglie la pallina e la restituisce a Gregg. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione (se hai riportato l'**Indizio E**, aggiungi altri 2 punti).
Se ottieni 2-7, vai al **399**.
Se ottieni 8-12, vai al **273**.



269

Dai un'occhiata nel salotto e noti che è arredato con lo stesso ottimo gusto del resto della casa. Ci sono due uomini seduti in un angolo, che conversano e bevono qualcosa. Uno dei due è l'alto e elegante Terzo Erede che si fa chiamare Phillip Hamilton; l'altro è un uomo più anziano che non hai mai visto prima. Per quanto la tua posizione non consenta una buona osservazione, ti pare che si tratti di un uomo alto e corpulento, ingrassato sui fianchi, col volto stanco e arrossato e qualche rado ciuffo di capelli che gli nasconde le orecchie.
Se chiedi al domestico chi sia quell'uomo, vai al **144**.
Altrimenti, vai al **246**.

270

Guardi sorpreso la nota aggiunta alla lettera. "È stato vostro fratello a scrivere queste righe?"
Sir Dexter annuisce. "È proprio nel suo stile. Disprezzava Barnett e sperava che non sposasse Elizabeth, sapendo che il matrimonio l'avrebbe privata dell'eredità. Non ha mai più cambiato idea, fino al giorno in cui è morto".
Vai al **156**.

271

"Potrebbe mandare qualcuno della servitù a spedire un telegramma?" chiedi a Sir Dexter. "Ci sono alcune cose che vorrei far controllare da Holmes".
"Certo che sí" risponde Sir Dexter. "Scrivete il messaggio, e manderò immediatamente qualcuno all'ufficio postale".
Dopo averci pensato un attimo, ti metti a scrivere.

Prego fare controlli su Phillip Hamilton, data e luogo di nascita, fedina penale, frodi, ecc.

Apponi la tua firma e infili il messaggio in una busta. Sir Dexter la porge ad un domestico dicendogli di portarla immediatamente all'ufficio postale. Riporta la **Decisione 10** e vai al **175**.

272

Ti riprendi dallo stupore, e insisti con la domanda. "Siete certo che vi spedì proprio quel libro? Forse vi siete confuso con un altro che avete letto nello stesso periodo".
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **335**.
Se ottieni 8-12, vai al **100**.

273

Mentre Holmes si china e raccoglie la palla di Gregg, osservi attentamente le sue mani. Noti che in una mano l'investigatore nasconde un'altra pallina; dopo aver raccolto la palla di Gregg, Holmes si volta velocemente per nascondere il movimento con cui la nasconde nel palmo e la sostituisce con l'altra. Vai al **399**.

274

Con un ottimo secondo colpo Gregg si aggiudica la buca e il punto. Dopo otto buche Gregg è in vantaggio di un punto su Sir Dexter, e il tuo cliente comincia a mostrare una crescente irritazione. Ma nonostante il pessimo umore Sir Dexter continua a giocare bene, e le due buche seguenti si chiudono in parità. All'undicesima buca tocca a Gregg tirare per primo e con un colpo potente l'uomo spedisce la palla a destra del tracciato, facendola cadere nell'erba. Watson riesce a tenere la palla entro i limiti della pista, ma sia Holmes che Sir Dexter sbagliano colpo e le loro palline finiscono fuoripista a sinistra. Tu sei il solo che può andare ad aiutare Gregg a cercare la sua palla.
Dopo esserti accertato che Watson non ha bisogno di te, ti avvicini a Gregg per vedere se necessita della tua assistenza. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **252**.
Se ottieni 9-12, vai al **253**.

275

"È successo tutto così in fretta" dice l'uomo con voce tremante. "Lo sparo mi ha svegliato, e mi ci è voluto qualche tempo per capire cos'era successo. Poi sono saltato giù dal letto e sono corso nel corridoio. Prima di aprire la porta ho sentito dei passi di corsa, ma non saprei dire da quale direzione venissero e dove fossero diretti, perché

c'era una tale confusione... urla, porte che sbattevano, un fracasso terribile".
"Non sapete dirmi altro?" chiedi.
"No, è tutto. Quando sono arrivato in corridoio" prosegue l'uomo, "ho visto il Secondo Erede... mi pare fosse appena uscito dalla sua stanza. E anche tu eri appena uscito, zio" aggiunge rivolgendosi a Sir Dexter. "Non ricordo altro. C'era troppo rumore e un'incredibile confusione".
Con un sospiro di frustrazione ringrazi l'uomo e lo osservi mentre si alza. Vai al **183**.

276

"Non ho altro da chiedervi" dici al Terzo Erede. "Farò di tutto per arrivare in fondo a questa brutta faccenda. Che siate o meno il legittimo erede, non ho intenzione di permettere che veniate ucciso. Siate prudente, e cercate di non dare al vostro avversario un'altra occasione così facile di uccidervi".
"Potete starne certo" risponde l'altro uscendo dalla stanza. Vai al **306**.

277

"Mi sembra proprio che il vostro amato nipote, per quanto giovane, avesse imparato a scrivere con molta proprietà" commenti rivolto a Sir Dexter. "Doveva aver ricevuto un'ottima istruzione".
"Oh, nemmeno Mr. Holmes si arrischierebbe a dare un simile giudizio sulla base di un così breve scritto" ribatte Sir Dexter. "Comunque, credo che il ragazzo si sia impe-

gnato non poco per scrivere la sua prima lettera al nonno". Senza essere troppo convinto, annuisci. Vai al **141**.

278

Ti ricordi ciò che ti ha rivelato il Terzo Erede: era stato Malone a informarlo delle ricerche condotte da Sir Dexter per ritrovare l'erede. Ma Malone darà la stessa versione dei fatti? Forse hai l'occasione per mettere a posto un altro tassello di questa intricata faccenda.
Se intendi chiedere a Malone dei suoi rapporti con il Terzo Erede, vai al **264**.
Altrimenti, vai al **411**.

279

Decidi di comunicare a Holmes il numero della carrozza. Con la sua esperienza e le sue conoscenze non gli sarà difficile scoprire il passato del vetturino. Mentre torni verso la casa trascrivi il messaggio e lo dai al domestico, dicendogli di fare in modo che il telegramma venga spedito il più presto possibile. Riporta la **Decisione 8** e vai al **467**.

280

"L'assassino è il Quinto Erede" dichiari.
"Avresti risolto il caso, si direbbe" commenta ironicamente Holmes, "se soltanto avessi qualche prova che sostenga la tua ipotesi". Vai al **474**.

281

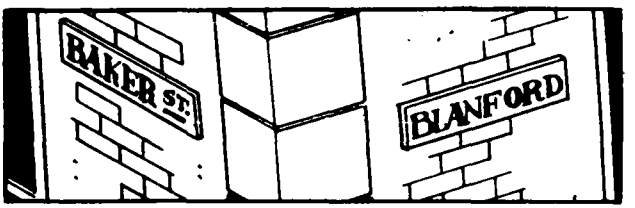
"Grazie molte per il tempo che mi avete concesso, Dennis. Potete tornare a letto, se lo desiderate".
L'uomo raccoglie le forze per alzarsi e con andatura incerta esce dalla stanza. Vai al **303**.

282

Ti concentri più che puoi nella lettura della lettera. Tra quelle righe dev'esserci nascosto qualcosa d'importante. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-8, vai al **292**.
Se ottieni 9-12, vai al **349**.

283

"Chi vi ha salvato quando la nave affondò?"
Il Primo Erede risponde senza esitazioni. "È stato John Floyd, l'ufficiale in seconda della nave, un uomo davvero coraggioso".
Vai alla **Tabella Investigativa**.



284

"Ah, e quindi vorreste dire che era un fantasma quello che è stato visto?" insinui.
"Fantasma?" chiede Dennis con l'aria di non capire.
"Uno di voi è stato visto sul balcone al momento dell'incidente" dici, cercando di intimorirli. Riporta la **Decisione 22**. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **444**.
Se ottieni 7-11, vai al **477**.
Se ottieni 12, vai al **480**.

285

"Secondo me la vostra sacca è quella con poche mazze" dici a Holmes.

"Davvero?" risponde Holmes. "Mi sorprendi non poco. Pensavo fosse evidente che io esigo sempre la precisione che solo un gran numero di mazze può assicurare; mentre Watson è convinto di semplificare le difficoltà che incontra nel gioco del golf usando solo poche mazze". Il commento scatena subito una vivace discussione tra i due amici. Vai al **317**.

286

La giornata trascorre senza particolari novità. Alloggiato nella grande ed elegante casa di Sir Dexter, attendi con ansia il giorno seguente, in cui arriveranno gli altri ospiti.

Al mattino dopo, appena terminata la colazione, arrivano Holmes e Watson. Gilmer li conduce in salotto dove, assieme a Sir Dexter, ai cugini e ai pretendenti all'eredità, li attendevi.

"Grazie di essere venuto, Mr. Holmes" dice Sir Dexter. "Se posso permettermi di dare un giudizio, il vostro assistente ha fatto enormi progressi, e sono certo che voi non potrete che confermare i suoi risultati".

"Procediamo, allora" replica Holmes accendendosi la pipa e guardando uno ad uno gli eredi e i cugini, che a loro volta si guardano sospettosamente. "Forse è il caso che i vostri ospiti attendano in un'altra stanza".

Gilmer fa accomodare eredi e cugini in una stanza attigua, mentre Holmes si rilassa fumando la pipa. Ti prepari ad illustrare i risultati della tua indagine.

Se il Terzo Erede è stato assassinato, vai al **233**.

Se hai riportato la **Deduzione 28**, vai al **304**.

Altrimenti, vai al **188**.

287

"Vostra madre scomparve nell'affondamento della nave su cui vi trovavate anche voi" ricordi all'inquisito. "Chi vi salvò, e come si chiamava quella nave?"
"La nave?" borbotta l'altro. "Beh, non ricordo molto di quella nave. Quanto al mio salvatore, era uno dell'equipaggio, naturalmente..."
"Di chi si trattava?" insisti con tono impaziente.
"Oh, insomma, non ricordo. È passato troppo tempo".
Riporta la **Decisione 13**.
Se hai riportato almeno due tra le **Decisioni 14, 15, 16** o **17**, vai al **332**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

288

Il cugino Bruce fa il suo ingresso. È un uomo di bell'aspetto e di buone maniere; ha capelli castani e occhi azzurri. Si siede con fare tranquillo e sicuro di sé.
"Cosa stavate facendo al momento dell'incidente occorso al Terzo Erede?" chiedi, sperando con una domanda così diretta di provocare qualche reazione inaspettata.
"Incidente? Oh, immagino vi riferiate alla statua che è volata giù dal balcone" dice Bruce ridendo. "Stavo giocando a biliardo con Mr. Malone, con Andrew e con uno dei presunti eredi. Non sono sicuro di sapere esattamente chi fosse... non li posso sopportare, quei furfanti. Immagino che mi capiate".
"Grazie per la collaborazione" rispondi. "Potete andare".
L'uomo simula una levata di cappello per salutarti, e con la stessa aria di sufficienza con cui è entrato se ne va. Vai al **356**.

289

"In che modo Mr. Gregg imbrogliava?" chiedi.
"Mr. Gregg ha comprato la lealtà di Sandy, il *caddie* di Sir Dexter" risponde Holmes. "Sir Dexter non poteva nemmeno immaginare un simile tradimento, ma io me n'ero accorto già all'ottava buca". Vai al **369**.

290

Le ore passano, ma star seduti nello spazio angusto dell'armadio non è certo divertente. All'inizio la posizione ti sembrava abbastanza comoda, ma più il tempo passa più quella stessa posizione diventa insopportabile. La notte finora è trascorsa quietamente, senza che tu abbia udito alcun rumore ad eccezione dell'orologio a pendolo al piano di sotto.
Improvvisamente dal salottino del pianoterra senti il tonfo di un mobile che si rovescia, e subito dopo una serie di imprecazioni. Cosa sarà? Che sia un ladro? O si sta commettendo un delitto più grave? Non sarà meglio andare ad indagare?
Se scendi al piano di sotto, vai al **323**.
Se resti nell'armadio, vai al **375**.
Se scendi al piano di sotto e poi torni subito di sopra, vai al **312**.

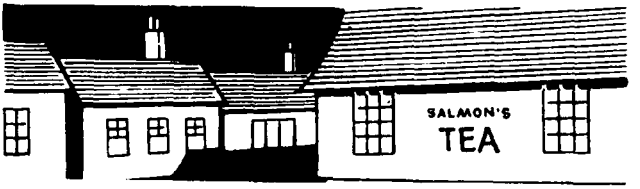
291

Spingi verso il presunto erede una penna e un foglio di carta. "Vi dispiace scrivere qualche riga, per favore?"
"Sarei ben contento di accontentarvi, ma purtroppo non posso farlo" risponde il Secondo Erede indicando il proprio braccio destro fasciato. "Mi sono rotto il polso e non posso scrivere. Anche se riuscissi a scarabocchiare qualcosa, il risultato sarebbe ben lontano dalla mia vera grafia. Ma a parte questo, anche se potessi scrivere normalmente, non vi sarei comunque d'aiuto... in tutti questi anni ho

certamente cambiato scrittura". Riporta l'**Indizio O** e vai alla **Tabella Investigativa**.

292

Non sei in grado di determinare cosa si celi tra le righe di questa lettera, e perciò rivolgi la tua attenzione alla lettera seguente. Vai al **103**.



293

"Ecco le lettere" dice Sir Dexter estraendo una grande busta dalla cassaforte. Dopo aver posato la busta sul tavolo, richiude con cura la porticina e si infila la chiave in tasca. "Qui ci sono tutte le informazioni che posseggo su Robert".

Le lettere sono in ordine cronologico. La prima è datata 8 settembre 1858, è scritta da John Barnett ed è indirizzata a Sir Dexter Mannington.

Mio caro zio,

vi scrivo queste righe per conto della mia cara moglie che oggi ha dato alla luce un bellissimo bimbo. L'abbiamo chiamato Robert Mannington Barnett, dandogli anche il cognome del nonno. Elizabeth spera caldamente che suo padre desideri vedere il suo primo nipote, e possa trovare in fondo al cuore qualcosa che lo leghi di nuovo a noi. Quando si sarà ripresa dalla fatica del parto, Elizabeth vi manderà notizie più particolareggiate.

John Barnett

Sul retro del foglio una mano diversa ha aggiunto alcune righe.

Perché mai dovrei legarmi ad un nipote che non farebbe altro che rimettermi tra i piedi quello scansafatiche di Barnett?

MM

Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **156**.
Se ottieni 8-12, vai al **270**.

294

"Qualcosa fuori posto, signore?" La voce di Malcolm suona perplessa. "Oh, ma certo che c'era, altrimenti perché avrei riordinato la sala?".
Porti lo sguardo al soffitto, come a sottolineare l'insensatezza della risposta. "Ma hai trovato qualcosa in posizione insolita, o strana?" insisti.
"Non direi, signore" ti risponde Malcolm.
Vai al **406**.

295

"La buona sorte ha avuto la meglio, nel tentato omicidio del Terzo Erede" dici a Charles e Dennis.
"Omicidio?" chiedono all'unisono i due. "Ma non era un incidente?"
"No, non era affatto un incidente" replichi. "E voi lo sapete bene. È stato uno di voi due a gettare la statua addosso al Terzo Erede. Qualcuno dice di avervi visti".
"Quel qualcuno ha avuto le traveggole!" sbotta Charles nervosamente, mentre Dennis annuisce. "Dexter" prosegue Charles, "non resteremo qui un attimo di più a farci insultare in questa maniera!" I due si alzano e con aria

tracotante escono dalla stanza, dando a Gilmer appena il tempo di aprire la porta.
"I vostri metodi sono piuttosto spicci" insinua Sir Dexter. "Spero che possiate provare quanto dite; ma se uno di loro è veramente il colpevole, adesso si sarà convinto che rifare una simile azione sarebbe da sciocchi".
"Lo spero proprio" rispondi. Riporta la **Decisione 22** e vai al **338**.

296

Guardi più da vicino il cavallo e ti fermi subito, notevolmente sorpreso. Ti saresti aspettato che Sir Dexter possegga solo cavalli di razza, invece questo animale viene di certo da un allevamento comune. Si tratta di un cavallo dall'ossatura pesante, in grado solo di trottare goffamente e con scarsa velocità.
Se chiedi al domestico informazioni sul cavallo, vai al **368**.
Altrimenti, vai al **467**.

297

Da una prima riflessione sulla lettera non sei riuscito a capire quel che di strano essa sembra contenere.
Se hai bisogno di aiuto per risolvere il problema, vai al **282**.
Altrimenti, vai al **103**.

298

Balbetti qualche parola, ma Holmes continua a guardarti incredulo. "Non dovevi lanciare una simile accusa" dice, "senza avere in mano prove inconfutabili".

Se vuoi indagare ancora, vai al **317**.

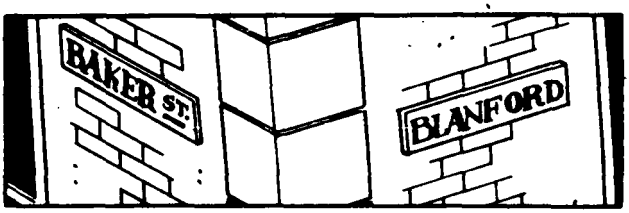
Se preferisci avere la soluzione da Holmes, vai al **289**.

299

Ti ritieni soddisfatto, e sei convinto che questa lettera non può dirti più ti quanto già ti ha rivelato; la rimetti perciò insieme al resto della corrispondenza e ti appresti a leggere la lettera seguente. Vai al **127**.

300

"Secondo me voi usate la sacca con la maggior varietà di mazze" dici a Holmes. "A quanto ho capito contiene delle mazze utili in ogni situazione, e un tale equipaggiamento si addice perfettamente al vostro amore per la precisione". "Ottima deduzione" ammette Holmes. "Ma dovresti anche aggiungere che Watson si illude di ridurre al minimo i suoi errori, usando soltanto poche mazze". Il commento scatena una vivace discussione tra i due amici. Vai al **317**.



301

"Non sono un impostore, sciocco!" grida l'ometto.

FINE

302

A dispetto di tutto quello che Sherlock Holmes ti ha insegnato, non sei in grado di dire se qualcuno abbia manomesso la serratura. Accompagnato da Gilmer e Sir Dexter, torni al piccolo salotto usato per gli interrogatori precedenti. Vai al **367**.

303

Ti chiedi se non sia il caso di parlare con Charles.
Se intendi interrogare Charles, vai al **162**.
Altrimenti, vai al **462**.

304

"Prima di addentrarci nella faccenda dell'eredità" esordisce Holmes, "mi sento in dovere di complimentarmi con te. Sono veramente contento di sentire che sei già venuto a capo dell'attentato al Terzo Erede senza il mio aiuto". Vai al **117**.

305

"Hai trovato qualcosa fuori posto stasera, quando hai riordinato la sala del biliardo?" chiedi a Malcolm. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-9, vai al **294**.
Se ottieni 10-12, vai al **102**.

306

Devi decidere chi interrogare, e ti chiedi se non ci sia qualcuno che puoi lasciare fuori.
Se hai riportato la **Decisione 18**, vai al **423**.
Altrimenti, vai al **390**.

307

"Non mi rassegnerò mai a perdere quello che mi spetta di diritto!" grida Sir Henry.
FINE

308

"È mia opinione che l'assassino sia il cugino Andrew" proclami. "Andrew era probabilmente convinto che il Terzo Erede fosse il vero Robert Barnett, e l'ha ucciso per non perdere la sua parte di eredità".
"Mi dispiace doverti dire che sei in errore" dice sconsolato Holmes. "La stanza di Andrew non era abbastanza vicina a quella del Terzo Erede da consentirgli di commettere il delitto e tornare indietro senza essere visto dagli occupanti delle altre stanze". Vai al **474**.

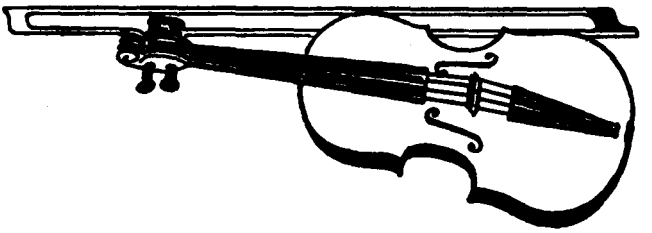
309

Caro nonno,

grazie per il gradito regalo. Il libro mi è arrivato alcuni giorni fa e tutti i miei amici me lo invidiano. È stato davvero una rivelazione. Ho aperto il pacchetto, mi sono seduto con il libro in mano e l'ho letto tutto d'un fiato, interrompendomi soltanto per bere e mangiare qualcosa. Il finale poi era bellissimo ed emozionante. Come vorrei potervi inviare qualcosa di altrettanto gradito.

Con affetto,
Robert

"Una lettera molto cortese" commenti, riesaminando attentamente le parole e la calligrafia.
Se trovi che la calligrafia presenti qualche tratto interessante, vai al **314**.
Altrimenti, vai al **141**.



310

Una volta al circolo, Watson, Gregg e Sir Dexter si dirigono direttamente al bar, dove ordinano birra e tartine. Mentre gli altri *caddie* controllano le sacche dei giocatori, Holmes ti conduce in una stanza appartata.
"Ci siamo, amico mio" ti dice concitato. "Sai perché Sir Dexter sta perdendo la partita?"
Se dici che Gregg ha avuto fortuna, vai al **403**.
Se dici che Sandy sta aiutando Gregg, passa al **152**.
Se dici che Gregg ha spostato la palla in posizione più favorevole mentre gli altri non potevano vederlo, vai al **370**.

311

"Sir Dexter, avete mostrato queste lettere a qualcun altro?" chiedi.
"Solo al mio vecchio amico Thomas Malone" risponde il tuo cliente. "Dopo aver verificato che Robert era sopravvissuto al disastro del Cassandra, mi sono confidato con Thomas prima di decidere se fosse o meno il caso di

conoscere mio nipote. Ovviamente gli sottoposi tutte le informazioni che possedevo sul ragazzo. Thomas conosceva bene mio fratello, ed è mio amico da molti anni. Ve lo presenterò questa sera a cena".
Riporta l'**Indizio G** e vai al **293**.

312

Sospetti che il rumore proveniente dal piano di sotto sia un trucco per distrarti. Esci dall'armadio e cominci a scendere le scale facendo un po' di rumore. Quindi ti volti e torni di corsa a nasconderti nell'armadio. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **375**.
Se ottieni 8-12, vai al **184**.

313

Mentre ti prendi una pausa per riflettere sulle prossime domande da porre a Malone, questi con tutta calma tira fuori la pipa e la riempie di tabacco. Quando il piccolo rito dell'accensione è terminato, hai deciso quale sarà la tua prossima mossa.

Se intendi chiedere a Malone perché pensa che qualcuno voglia uccidere il Terzo Erede, vai al **331**.

Altrimenti, vai al **411**.

314

Scorri di nuovo il testo della lettera, cercando di scoprire cosa ci sia di così strano da aver attirato la tua attenzione. Provi ad ignorarne il contenuto e ti concentri sull'unica cosa che ti sembra strana, la scrittura. Cosa ha risvegliato la tua attenzione?

Se pensi che lo scrivente sembra di scarsa istruzione, vai al **394**.

Se pensi che lo scrivente usi la mano destra, vai al **327**.

Se pensi che sia mancino, vai al **350**.

Se pensi che lo stile della lettera sia molto raffinato, vai al **277**.

Altrimenti, vai al **141**.

315

"Malcolm" esordisci con tono amichevole, cercando di non intimorirlo troppo, "quando hai riordinato la sala del biliardo stasera, all'ora di cena, mancava una di queste pistole?" Sollevi l'arma del delitto per mostrarla. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-5, vai al **145**.

Se ottieni 6-12, vai al **436**.

316

Terminata la colazione, passi in rassegna i tuoi appunti e ti chiedi se non ci siano altre informazioni utili da reperire prima dell'arrivo di Holmes, previsto per l'indomani.
Se hai riportato la **Decisione 8** ma non la **Decisione 10**, vai al **360**.
Se hai riportato la **Decisione 10** ma non la **Decisione 8**, vai al **114**.
Se hai riportato sia la **Decisione 8** che la **Decisione 10**, vai al **108**.
Se non hai riportato né la **Decisione 8** né la **10**, vai al **178**.

317

"Torniamo agli affari" sbotta Holmes. "Vediamoci domattina alla stazione di Baker Street e non dimenticate di indossare scarpe robuste e vestiti adatti; per fare il giro completo del campo di golf ci sarà da camminare per un bel po' di miglia". Holmes prende dal tavolo un fascicolo, lo sfoglia, e dopo aver segnato alcuni passi te lo consegna. "Queste sono le regole del golf. Studiale attentamente, stasera, e concentrati particolarmente sui numeri che ho segnato. Sono quelli che secondo me potrebbero ispirare brutte intenzioni in un giocatore disonesto. Se Mr. Gregg è veramente un imbroglione, baderà che i suoi trucchi siano quanto mai vari. Sir Dexter mi ha detto che Mr. Gregg è molto puntiglioso in fatto di regole, anche durante le partite amichevoli. Dobbiamo esser pronti ad affrontarlo sul suo terreno".
Torni al tuo appartamento e ti metti subito a studiare le regole. Molte corrispondono all'idea che già avevi del golf. La palla si considera in gioco fino a che uno dei giocatori non riesce a mandare la propria in buca. Leggi attentamente la parte del regolamento che disciplina la partita. Non vince il giocatore che termina la partita con il numero inferiore di colpi, bensì quello che ottiene il nu-

mero più alto di buche. Se i giocatori raggiungono la buca con lo stesso numero di colpi, si ha un pareggio. Le sette regole seguenti sono quelle indicate da Holmes:

3. La piazzola di partenza deve essere indicata da due segni allineati e posti ad angolo retto rispetto al percorso; il giocatore non può porre la palla né oltre né ai lati di tali segni. L'avversario ha il diritto di chiedere l'annullamento della palla giocata fuori dai limiti della piazzola di partenza.
23. Se la palla di un giocatore colpisce l'avversario, una delle sue mazze o il suo *caddie* oppure viene anche involontariamente toccata dall'avversario, quest'ultimo perde automaticamente la buca.
27. Se, prima che entrambi i giocatori abbiano effettuato il primo colpo ad una certa buca, si viene a scoprire che uno dei giocatori è arrivato alla buca precedente con la palla di un altro giocatore, non ammesso alla partita, la buca di quel giocatore deve essere annullata.
28. Se il giocatore non trova più la palla, perde la buca. La palla viene considerata perduta se non viene ritrovata entro cinque minuti dall'inizio della ricerca.
35. I giocatori hanno il diritto di chiedere la rimozione dell'asta della bandiera quando sono in prossimità della buca. Se la palla entrando nella buca poggia sull'asta, il giocatore ha il diritto di rimuovere l'asta e, nel caso che la palla entri completamente nella buca, il percorso si considera completato con il colpo precedente.
36. Il giocatore non può colpire la propria palla fino a che quella dell'avversario non ha smesso di rotolare; se la colpisce prima, tale giocatore viene penalizzato di un colpo.
37. I giocatori non possono, né a voce né con gesti, chiedere e ricevere consigli o informazioni sullo stato

della partita a nessuno, ad eccezione del proprio *caddie*, del compagno di gioco, o del *caddie* del compagno di gioco. Nel caso ciò avvenga, il giocatore perde automaticamente la buca.

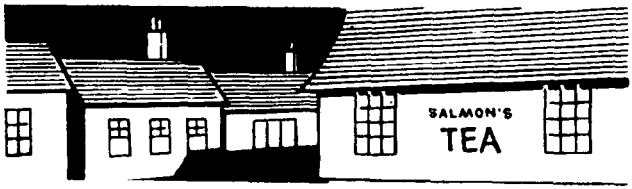
Al mattino seguente attendi l'arrivo di Holmes e Watson, e tutti insieme vi incamminate verso la stazione da cui partire per il Campo di Golf di Woking. Come al solito, Holmes sembra disposto a parlare di tutto tranne che del caso.

Per quanto il golf ti sembri quantomeno un gioco curioso, il luogo in cui si gioca è indiscutibilmente bello. Il percorso si snoda lungo i lievi e dolci pendii della campagna, e l'erba accuratamente tagliata contrasta piacevolmente con le selvagge fronde degli alberi che fiancheggiano le buche. È una splendida giornata di giugno, piena di sole, una di quelle giornate che hanno ispirato più di una poesia a Wordsworth.

Sir Dexter e il suo avversario, John Gregg, sono già pronti alla piazzola di partenza della prima buca. Il tuo cliente è un uomo anziano, di bassa statura ma di fisico robusto, dai radi capelli bianchi e con un paio di grandi baffoni pure bianchi. Gregg è piccolo e magro, senza barba e con i capelli grigi e folti. Il *caddie* di Holmes, un giovane piuttosto sudicio di nome Alfie, sta già portando le sacche che avevi visto a Baker Street. Il portamazze di Gregg, Joe, è piuttosto grasso e dall'aspetto indolente; mentre quello di Sir Dexter, Sandy, ha un viso così triste che ti pare non abbia mai conosciuto il sorriso: sembra più vecchio di quel che è, e fin troppo magro per un lavoro del genere.

La prima buca si svolge su un percorso lungo e tortuoso. Gregg tira il primo colpo della partita: la palla vola diritta ma non finisce molto lontano. Sandy porge a Sir Dexter una mazza di legno, e questi si concentra e sta per tirare.

Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-9, vai al **231**.
Se ottieni 10-12, vai al **497**.



318

Quando Sandy si sposta per lasciar tirare Sir Dexter ti accorgi che ha messo la palla oltre i segni di delimitazione della piazzola, in palese violazione del regolamento.
Se hai riportato l'**Indizio A**, vai al **330**.
Altrimenti riporta l'**Indizio A** e vai al **374**.

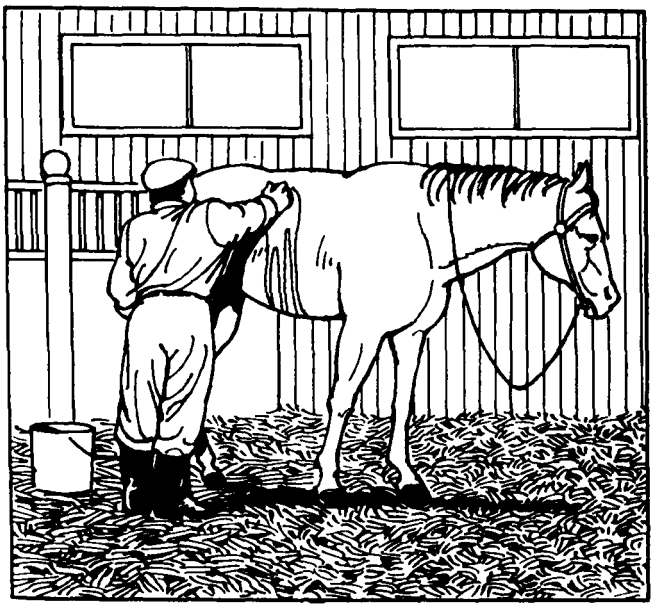
319

"Se siete veramente Robert Barnett, non ve ne andrete di certo" dici tentando di calmare l'uomo. "Nessuno di noi vuole una cosa simile; ma se state cercando di ingannarci, pensateci se vale davvero la pena di rischiare la vita. Non è detto che io riesca a identificare il criminale, e a fermare i suoi propositi omicidi". Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **265**.
Se ottieni 8-12, vai al **110**.

320

Dennis entra, e si lascia cadere su una poltrona.
"Cosa ricordate di aver visto o sentito al momento dello sparo?" gli chiedi immediatamente.
Dennis sbadiglia. "Mi ricordo a malapena chi sono, adesso. Lo sparo mi ha svegliato, ma sul momento non ho

capito cosa stava succedendo. Poi tutti si sono messi a urlare e a correre avanti e indietro per il corridoio; mi sono alzato e li ho raggiunti".
"È tutto?" insisti. "Non ricordate forse quale fu la prima porta che udiste aprirsi o chiudersi?"
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **440**.
Se ottieni 8-12, vai al **154**.



321

Prosegui e vai a controllare la rimessa, dove trovi un cappotto gettato a terra. Ti guardi attorno e scopri il Primo Erede che sta spazzolando un cavallo, un animale che ti pare di razza poco pregiata. "Oh, buona sera" dice l'uomo

con tono cortese. "Sto controllando che al vecchio Dumpling non manchi nulla. Temevo che fosse un po' infelice a starsene chiuso per giorni e giorni qui dentro, senza lavorare". Il Primo Erede dà una pacca affettuosa al dorso dell'animale, che gli risponde con un nitrito. Resti a conversare per un po' con l'uomo.
Improvvisamente la vostra conversazione viene interrotta da un tonfo fragoroso proveniente dal terrazzo, a cui subito segue un urlo. Corri verso il terrazzo e trovi il Terzo Erede che, con lo sguardo fisso sul balcone sovrastante, si è acquattato al riparo del muro. Accanto alla sedia dove era seduto vedi i resti di una statua che, a quanto pare, è precipitata proprio dal balcone.
"Qualcuno ha cercato di uccidermi" balbetta l'uomo vedendoti arrivare, e in effetti tutto lascia pensare che la statua non sia precipitata da sola ma che qualcuno l'abbia spinta addosso al Terzo Erede. Riporta la **Decisione 20**.
Se hai riportato l'**Indizio Y**, vai al **181**.
Altrimenti, vai al **326**.

322

Mentre ti avvicini noti che Holmes si china a raccogliere qualcosa dall'erba. Corri presso di lui e gli chiedi, senza mostrare alcuna emozione: "Cos'avete trovato, Mr. Holmes?"
"Non vi è sembrato strano" chiede Holmes a sua volta, "che Sandy abbia trovato la palla di Mr. Gregg proprio in quel punto, così distante da dove sembrava fosse caduta?"
"È sempre difficile determinare con esattezza dove cade una palla" rispondi per prudenza, sapendo che Holmes sta per fare qualche considerazione.
"E ancora più strano è che Sandy l'abbia trovata là, mentre io l'ho trovata qui, ben nascosta nell'erba". Holmes ti mostra una palla da golf marcata con le iniziali "JG" scritte in inchiostro rosso; poi, come se niente fosse, si mette in

posizione ed effettua il suo secondo lancio, col quale tenta di raggiungere il *green*. Riporta l'**Indizio E** e poi vai al **274**.

323

Esci dall'armadio e in gran silenzio scendi le scale. Non appena raggiungi il pianoterra, dalla porta chiusa della sala da fumo vedi filtrare della luce. Apri la porta e guardi all'interno.

Dennis, l'unico occupante della stanza, si volta e ti lancia un'occhiata sorpresa, chiudendo il libro che tiene in mano. "Oh, mi dispiace molto, non volevo disturbarvi" dici tranquillamente.

"Cosa fate qui a quest'ora della notte?" ti chiede Dennis.

"Non riesco a dormire" spieghi. "Avevo dimenticato qui questo libro e sono venuto a riprenderlo".

Improvvisamente risuona uno sparo. Torni di corsa su per la scalinata, con Dennis che cerca di starti dietro. Una volta arrivato al piano di sopra, trovi tutti davanti alla stanza del Terzo Erede, intenti a parlare concitatamente... tutti gli ospiti tranne uno: il Terzo Erede.

"Oh, siete arrivato finalmente" ti accoglie Sir Dexter. "Volete guardare voi dentro la stanza del Terzo Erede per vedere cos'è successo? Io mi occuperò di trattenere gli altri in corridoio".

Entri nella stanza, accendi una lampada, e guardi verso il letto. Il Terzo Erede giace riverso sul fianco e sembra profondamente addormentato. Ma ad un esame più attento ti accorgi che il poveretto è morto, ucciso da un colpo di arma da fuoco! Torni in corridoio e riveli a Sir Dexter quel che hai scoperto. L'uomo ordina immediatamente a tutti

di tornare nelle proprie stanze, di vestirsi e di tenersi a disposizione per essere interrogati. Scrivi immediatamente un telegramma per Sherlock Holmes con cui lo informi dell'accaduto. Riporta la **Decisione 25** e vai al **422**.

324

Ripensi ai due uomini che hai visto conversare in salotto, e improvvisamente ti rendi conto che il tono della conversazione è cambiato bruscamente appena i due si erano accorti della tua presenza. Da una discussione animata ma contenuta, i due uomini erano passati ad una normale conversazione amichevole. Forse i due temevano che tu potessi sentire cosa dicevano? Riporta la **Deduzione 7** e vai al **246**.

325

"Quando avevate dodici anni, vostro nonno vi spedì in regalo un libro. Di che libro si trattava?"
Il Quarto Erede sorride. "Avete condotto ricerche veramente accurate" commenta. "Il libro era *Cinque settimane in un pallone* di Jules Verne". Riporta l'**Indizio W**.
Se vuoi ripetere la domanda, vai al **272**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

326

Ci vogliono due o tre minuti per convincere il Terzo Erede a tornare in casa, ma alla fine, dicendogli che dentro sarà più al sicuro, ci riesci. Lo accompagni nel salottino dove l'uomo, per tentare di calmarsi, si beve due bicchierini di brandy. Non appena Sir Dexter fa ritorno a casa, lo informi sul nuovo, inaspettato sviluppo del caso. Vai al **202**.

327

Studi la grafia della lettera e concludi che lo scrivente doveva aver usato certamente la mano destra. Ti compiaci con te stesso per aver scoperto un'informazione così utile. Riporta la **Deduzione 36** e vai al **473**.

328

Sir Henry ti scambia per un malvivente e ti spara. La tua indagine arriva ad un brusco e inaspettato finale.
FINE

329

"Appena udito lo sparo" chiedi al Secondo Erede, "avete forse sentito aprirsi o chiudersi una porta?"
L'uomo pensa per un attimo prima di rispondere. "Ero appena saltato giù dal letto, quando ho sentito una porta sbattere violentemente per riaprirsi immediatamente dopo. Come se qualcuno avesse chiuso la porta per entrare in una stanza, ma l'avesse subito riaperta per uscire".
"E siete in grado di dirmi di quale porta si trattava?" chiedi.
"Era la stanza alla destra della mia" risponde senza esitazioni il Secondo Erede. "Era la stanza di Charles, ne sono sicuro". Riporta l'**Indizio CC** e vai al **461**.

330

Ti chiedi quali siano le intenzioni di Sandy. La sua azione aiuterà Sir Dexter solo a guadagnare qualche centimetro, ma se Gregg se ne accorge e gli annulla un buon colpo

finirà per danneggiarlo. È già la seconda volta che vedi il *caddie* posare irregolarmente la palla.
Riporta l'**Indizio C** e poi vai al **374**.

331

"Ma perché qualcuno aveva interesse ad uccidere il Terzo Erede?" chiedi.
"La risposta è fin troppo ovvia" replica Malone. "Qualcuno tra i cugini di Sir Dexter è convinto che il Terzo Erede sia il vero Robert Barnett. Eliminandolo avrebbero salvato la loro parte di eredità. Te l'avevo detto, Dexter, è ora che tu dichiari il Terzo Erede legittimo successore del patrimonio e la fai finita con tutta questa storia".
"E come ti ho già risposto" controbatte Sir Dexter, "lo farò solo quando sarò assolutamente certo della sua identità".
Se hai riportato l'**Indizio Q**, vai al **278**.
Altrimenti, vai al **411**.

332

"Come potete aspettarvi che vi crediamo?" dici freddamente. "Non avete dato nemmeno una risposta appropriata alle domande che vi ho posto".
"Forse non era ancora il momento di affrontare l'argomento" ti riprende Sir Dexter.
"E va bene" lo interrompe il Quinto Erede. "Non mi sarei mai dovuto cacciare in questo guaio".
"Come pensavate di convincerci?" chiedi, pensando a quanto tempo gli toccherà passare in qualche prigione.
"Conoscevo il vero erede, l'uomo che voi chiamate Terzo Erede, Sir Dexter. Pensavo di aver saputo da lui quanto bastava, ma evidentemente non era così. Posso solo dirvi che sono costernato, signori, costernato e pentito". L'uomo si prende la testa tra le mani.
Sir Dexter si alza e si avvicina. "Se non abbandonate per

adesso questa casa, e se giurate di non dire a nessuno della nostra conversazione, vi prometto di non denunciarvi".
Il Quinto Erede, ormai reo confesso, non può che accettare la proposta di Sir Dexter. Riporta l'**Indizio H** e vai al **217**.

333

Racconti quel che hai visto, ma al termine della tua esposizione Holmes sembra contrariato. "Hai individuato un certo numero di fatti e di prove" ammette con tono infastidito, "ma non è ancora sufficiente".
Se riprendi le indagini dall'inizio, vai al **317**.
Se vuoi che Holmes ti riveli la soluzione del caso, vai al **504**.

334

"Forse avete ragione" dici con tono riflessivo. "Se Robert si aspettava di ricevere un libro incompiuto, vedendosi arrivare un romanzo completo di finale sarà rimasto sorpreso e doppiamente contento".
Compiaciuto di aver scoperto nella lettera tutto quello che era possibile sapere, la riponi assieme alle altre che hai già letto. Vai al **127**.

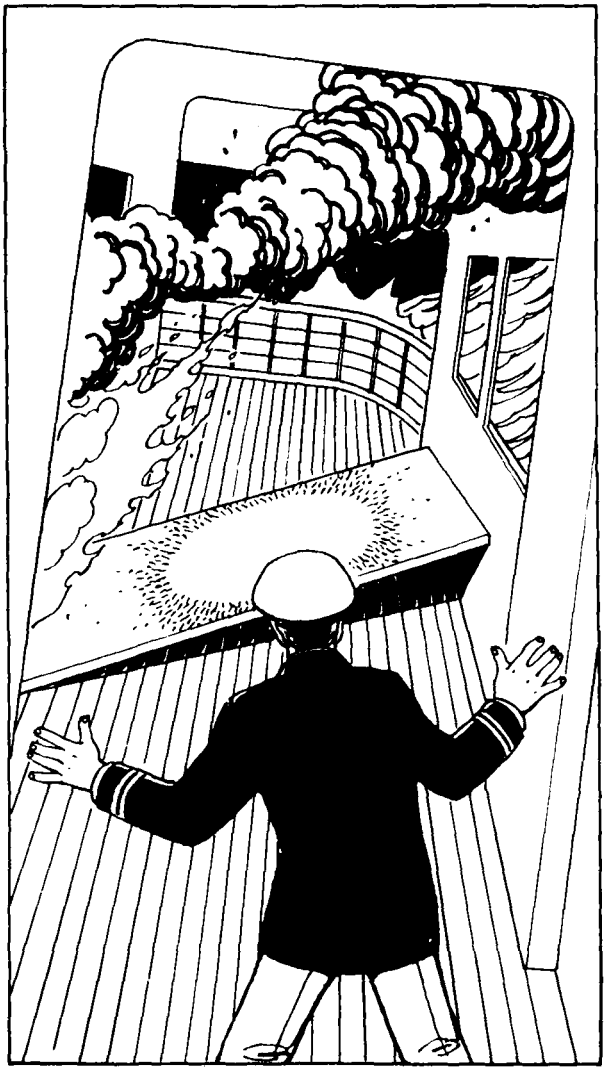
335

"Se ne sono sicuro? Ci mancherebbe che me ne fossi scordato" dice stizzito il Quarto Erede. "È l'unico regalo che mio nonno mi abbia mai spedito". Vai alla **Tabella Investigativa**.

336

Ti siedi e osservi i due cugini, chiedendoti se sia il caso di metterli di fronte alle prove che hai raccolto o se non sia meglio limitarsi, per iniziare, a domande generiche.
Se decidi di accusarli senza aspettare oltre, vai al **295**.

continua



Se vuoi chiedere loro cosa stessero facendo al momento dell'incidente, vai al **224**.

337

"L'entusiasmo del ragazzo è a dir poco sorprendente" commenti. "Sembra quasi che volesse esagerare, allo scopo di compiacere il nonno".
Sir Dexter scuote la testa. "No, devo contraddirvi. Io ho invece l'impressione che voi vogliate a tutti i costi leggere delle cose che invece non ci sono". Vai al **179**.

338

Congedi Sir Dexter e Gilmer, raccogli gli appunti e torni nella tua stanza.
Ci sono due aspetti di questa vicenda che devi considerare con particolare attenzione. Il primo è l'identità di colui che ha teso l'agguato al Terzo Erede; e l'altro è la possibilità che lo sconosciuto criminale ci riprovi nel corso della notte. Non sarebbe il caso di sorvegliare la stanza del Terzo Erede? O pensi che la probabilità che venga commesso un altro attentato al Terzo Erede sia talmente bassa da non meritare una notte in bianco?
Se intendi andare a dormire, vai al **340**.
Se preferisci escogitare un modo per sorvegliare la stanza del Terzo Erede, vai al **383**.

339

Ti accorgi che non sei ancora arrivato in fondo alla lettera dell'ufficiale, e torni perciò alla lettura. Un paragrafo in particolare ti pare possa fornire alcune preziose informazioni.

Mi trovo un po' in imbarazzo a dilungarmi su ciò che ho fatto, ma credo sia necessario che io vi descriva come è avvenuto il salvataggio di vostro nipote. Temevo che il

ragazzo fosse rimasto intrappolato nella cabina del medico di bordo, dove andava spesso a leggere. Quando raggiunsi il corridoio che porta alla cabina, trovai il passaggio bloccato da delle assi di legno che avevano preso fuoco. Con molta fortuna riuscii a passare oltre, anche grazie al fatto che l'acqua mi arrivava alle caviglie permettendomi di spegnere parte delle fiamme. Il mio timore si rivelò fondato: vostro nipote si trovava proprio nella cabina del medico.

Riporta l'**Indizio I** e vai al **142**.

340

Ti convinci che il misterioso assalitore non proverà di nuovo a realizzare i suoi propositi, e quindi vai a letto e ti addormenti subito profondamente. Riporta la **Decisione 24**.
Se hai riportato la **Decisione 22**, vai al **434**.
Altrimenti, vai al **437**.

341

Holmes strappa la pistola dalla mano tremante dell'uomo.
"Maledizione a voi!" grida Norton.
FINE

342

"Sono stato piuttosto fortunato, signore" risponde il Primo Erede all'istante. "Il proprietario capì il mio problema e mi diede qualche tempo per prendere confidenza con le strade di Londra. All'inizio mi occupavo solo dei cavalli, e li conducevo solo da un luogo determinato ad un altro, ma non mi ci volle molto per conoscere a fondo la città". Vai al **361**.

343

"È tutto, abbiamo finito" dici al Terzo Erede.

"È un sollievo" ammette l'altro estraendo un fazzoletto dalla tasca per asciugarsi il sudore. "È l'interrogatorio più faticoso che mi sia toccato di subire dopo la sfortunata conversazione che ebbi con la polizia di Boston dieci anni fa, proprio poco tempo prima di partire per l'Inghilterra" aggiunge con voce tremante.

Dopo essersi asciugato di nuovo la fronte, il Terzo Erede si alza e lascia la stanza, inchinandosi davanti a Sir Dexter prima di uscire.

"Se non è mio nipote, è un'imitazione piuttosto convincente" commenta Sir Dexter.

"Sono d'accordo" replichi, interrompendo la catena dei tuoi pensieri.

La fedina penale del Terzo Erede deve essere sicuramente registrata nel fornitissimo archivio di Sherlock Holmes, e forse da quello stesso archivio verranno fuori informazioni che smentiranno una volta per tutte le pretese del Terzo Erede. Se mandi un telegramma a Holmes per avere informazioni, vai al **271**.

Altrimenti, vai al **175**.

344

"Avete mai venduto a Matthew Mannington una copia del romanzo *Cinque settimane in un pallone* di Jules Verne?" chiedi al libraio.

"Se ho mai venduto cosa?" replica l'uomo con espressione indignata. "Non penserete mica che mi possa ricordare di un singolo titolo, tra le migliaia e migliaia che ho venduto!"

Prima che tu possa pensare ad una replica, il libraio vi accompagna all'uscita. "Scusatemi molto, signori" vi dice, quasi spingendovi fuori dal negozio, "ma ho promesso a Mr. Evans di prendere il tè con lui questo pomeriggio. Arrivederci". Mentre la porta della libreria si chiude dietro di te, guardi allibito Sir Dexter; poi entrambi sorridete dei ridicoli risultati ottenuti con questa visita. Vai al **286**.

345

Sir Dexter manda Gilmer a prendere alcune delle sue bottiglie più pregiate. "C'è una cosa che mi incuriosisce particolarmente in tutta la faccenda, Mr. Holmes" dice, mentre tu ti metti comodamente a sedere. "Ora so che il Terzo Erede ha avuto le informazioni che gli servivano da Thomas Malone, ma gli altri impostori come hanno fatto a procurarsi quelle informazioni?"

"Probabilmente avevano degli informatori o qualcosa del genere" replica Holmes. "Vi suggerisco di offrire loro del denaro per convincerli a parlare; inoltre vi consiglio di informare i vostri cugini che anche loro saranno adeguatamente ricordati nel testamento, in modo che tutte queste gelosie e inimicizie si riducano al minimo possibile".

"Molto gentile da parte vostra a ricordarmelo" ringrazia Sir Dexter. "Avrei dovuto farlo ancora prima dell'arrivo dei pretendenti, risparmiando a tutti un sacco di guai. Interrogherò tutti gli impostori, cercherò di equilibrare la minaccia di provvedimenti legali con la prospettiva di una

lauta ricompensa, e poi vi invierò le informazioni ottenute".
Assieme a Holmes e Watson fai ritorno a Baker Street, prima in treno e poi nell'ultimo tratto in carrozza. Qualche giorno dopo, Holmes ti manda a chiamare. "È arrivata la lettera di Sir Dexter" ti dice, "nella quale mi riferisce dei risultati dei colloqui con gli impostori. La faccenda è risolta una volta per tutte".
"E si è risolta proprio bene" aggiunge Watson. "Era un caso assai più complicato di quello che pensavo".
Holmes si sistema su una sedia, e imbraccia il violino per suonarlo in attesa che tu legga la lettera. Il Primo Erede, il vetturino, aveva incontrato l'ufficiale in seconda del Cassandra, John Floyd, e da lui aveva appreso dell'affondamento della nave. Il Secondo Erede, l'insegnante americano, era compagno di scuola di Robert Barnett e si era ricordato della storia raccontatagli dallo stesso Robert quando ancora era ragazzo. Il Quinto Erede, il tranquillo John Smith, era complice di quel truffatore patentato del Terzo Erede, da cui aveva ricevuto le poche informazioni di cui era in possesso.
Riponi la lettera, e subito la musica di Holmes invita i tuoi pensieri a rivolgersi altrove: ora che il caso è risolto, quanto dovrai aspettare prima di poter affrontare una nuova indagine?
FINE

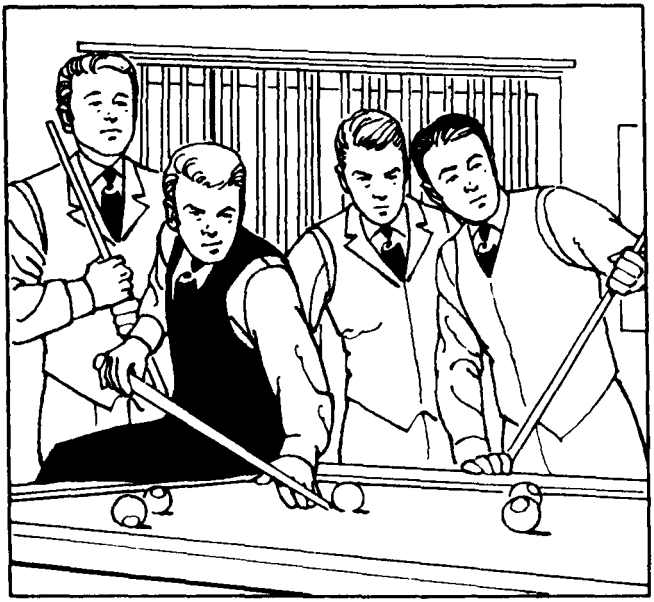
346

Osservi i due cugini, e rifletti su cosa chiedere loro. Potrebbe darsi che uno dei due sia uscito alla chetichella dalla stanza, oppure che entrambi abbiano sentito qualcosa di interessante.
Se vuoi chiedere se hanno sentito qualcosa, vai al **456**.
Se chiedi se nel corso della partita sono rimasti sempre insieme, vai al **195**.

347

"Sir Maxwell ha abbattuto la volpe con una gamba di legno cavo!" conclude Holmes.

FINE



348

"Credo che resterò in casa" dici. "Forse riuscirò a scoprire qualcosa di utile".

"Come desiderate" risponde Sir Dexter uscendo. Ti guardi attorno e noti che due dei cugini stanno entrando nella sala del biliardo insieme a Malone e al Quinto Erede. Gli altri ospiti si sono dispersi per la casa, e alcuni sono saliti al piano superiore. Riporta la **Decisione 18**.

Se vai al piano di sopra, vai al **213**.

Se fai un giro attorno alla casa, vai al **475**.

349

Scorri di nuovo la lettera e rifletti sul desiderio di Elizabeth di non esporre il figlio alle intemperie del viaggio. Forse il ragazzo non era in buona salute. Ti chiedi se Sir Dexter possa ricordare qualcosa delle lettere che Elizabeth gli scrisse.
Se interroghi al riguardo Sir Dexter, vai al **172**.
Altrimenti, vai al **103**.

350

Analizzi la scrittura del giovane Robert Barnett, e ti ricordi di una delle tante lezioni ricevute da Holmes. Se la grafia inclina a sinistra, proprio nel modo che vedi nella lettera, lo scrivente è sicuramente mancino. La scoperta renderà sicuramente più agevole il proseguimento dell'indagine. Riporta la **Deduzione 5** e vai al **473**.

351

Rileggi la lettera e cerchi di scoprire l'indizio che intuisci nascosto sotto l'apparente semplicità del testo. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura (se hai riportato la **Deduzione 4**, aggiungi 2 punti).
Se ottieni 2-8, vai al **448**.
Se ottieni 9-12, vai al **384**.

352

"È successo tutto così in fretta" risponde l'uomo. "Lo sparo mi ha svegliato, e mi ci è voluto qualche attimo per capire cos'era successo. Sono saltato giù dal letto e sono corso in corridoio. Ma prima di aprire la porta ho sentito dei passi di corsa; però non so dire in che direzione andassero, perché c'era già molta confusione tra urla e porte che sbattevano".
"Ricordate qualcos'altro?" insisti.

"No. Quando sono arrivato in corridoio" prosegue, "ho visto il Secondo Erede... era appena uscito dalla sua stanza. E ho visto anche te, zio, avevi appena aperto la porta della tua stanza" aggiunge l'uomo rivolgendosi a Sir Dexter. "Non ricordo altro. D'altronde c'era una tale confusione". Sospirando lo ringrazi e lo guardi mentre si alza. Vai al **183**.

353

Dopo aver riletto i tuoi appunti, ti accorgi che ci sono almeno altre due domande che dovrai rivolgere agli interrogati. L'erede deve essere in grado di descrivere il modo in cui è stato salvato dall'affondamento della nave; e inoltre deve ricordare il nome della scuola che aveva frequentato dopo il naufragio. Aggiungi alla lista le nuove domande.

3. Potreste raccontarmi in che modo siete stato salvato quando la nave affondò?
4. Dopo il disconoscimento di vostro nonno, quale scuola avete frequentato?

Segna le **Domande 3** e **4** nella **Tabella Investigativa** e vai al **371**.

354

"Come fate a non conoscere né il nome della nave, né il nome di colui che vi salvò?" chiedi stupito. "La cosa mi sembra quanto meno strana".

Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **208**.
Se ottieni 8-12, vai al **451**.

355

Il Primo Erede entra, e subito noti sui suoi calzoni alcune pagliuzze di fieno, segno che l'uomo si trovava fino a poco prima nella stalla.
"Avete saputo dell'incidente accaduto stasera?" inizi prudentemente.
"Immagino vi riferiate a quell'uccellone di pietra che stava per precipitare addosso al Terzo Erede" risponde. "Sí, ho sentito il tonfo".
"Cosa stavate facendo in quel momento?" chiedi.
"Oh, ero nella stalla, signore" risponde prontamente il Primo Erede. "Stavo spazzolando Dumpling, il mio cavallo. Non voglio che siano altri ad occuparsi di lui, mi piace farlo da me".
"Posso confermarlo, signore" interviene Gilmer, in piedi accanto alla porta. "Ho visto il Primo Erede tornare in casa dopo l'incidente".
"Vi ringrazio per la collaborazione" dici al Primo Erede. "Un'ultima cosa: avete visto o sentito qualcos'altro?"
"No, non ho notato nulla" risponde. "Sono tornato in casa soltanto dopo che la statua è precipitata dal balcone. Dovevo finire di sistemare il cavallo". L'uomo si alza, e dopo aver salutato con un cenno se ne va. Vai al **136**.

356

Pensi a chi deve essere il prossimo da interrogare. L'assassino, per quanto non sia riuscito nella criminale impresa, è stato molto abile nell'evitare di colpire qualcuno degli altri ospiti.
Se intendi interrogare il Quarto Erede, vai al **471**.
Altrimenti, vai al **148**.

357

La risposta ti provoca un moto di stizza. "Come è possibile che non ricordiate il nome dell'uomo che vi ha salvato la vita" sbotti, "e che si è preso cura di voi fino al momento in cui è intervenuto vostro nonno?" Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **507**.
Se ottieni 7-12, vai al **362**.

358

Rileggi gli appunti e aggiungi alla lista una domanda. L'erede deve essere in grado di ricordare il modo in cui venne salvato dall'affondamento della nave.

3. Potreste raccontarmi in che modo siete stato salvato quando la nave affondò?

Segna la **Domanda 3** sulla **Tabella Investigativa**. Vai al **371**.

359

Appena confessi che al momento dell'omicidio eri profondamente addormentato, Holmes ti fissa meravigliato. "A letto!" sbotta. "Eri a letto! Sono molto arrabbiato con te. Il criminale aveva già attentato una volta alla vita di quel poveretto. Come hai potuto lasciargli un'altra opportunità?" Cerchi di cambiare argomento, e passi ad illustrare a Holmes gli altri dettagli del caso. Vai al **173**.

360

Qualcuno bussa alla porta, ed entra dopo la tua risposta. È Gilmer. "Scusatemi, signore" ti dice. "È stato appena recapitato un telegramma per voi".
Gilmer ti porge il telegramma e, dopo aver atteso i tuoi

ringraziamenti, esce. Apri la busta e leggi il messaggio.

Vetturino Robert Barnett nato et sempre vissuto Londra. Holmes.

L'informazione dimostra che il Primo Erede non può essere il vero nipote di Sir Dexter. Vai al **178**.

361

Dato che l'interrogatorio è terminato, il Primo Erede si alza un po' a fatica. "Grazie molte per la collaborazione" dici all'uomo porgendogli la mano. L'uomo accetta il saluto, e quindi esce lesto dalla stanza senza nemmeno aspettare che sia uno di voi due ad aprirgli la porta. Vai al **432**.

362

L'erede sembra per un attimo provare un senso di frustrazione, ma si rilassa subito. "Vi sembrerà strano, ma appena sono salito a bordo della nave l'ufficiale in seconda mi disse di chiamarlo come lo chiamavano tutti i suoi amici, *Jocko*. Non l'ho mai chiamato né per nome né per cognome, e a dire il vero non sapevo nemmeno quali fossero. Quando mio nonno gli comunicò le sue volontà, Jocko mi

portò alla scuola e da quel giorno non ci siamo mai più rivisti".
Ripensi alla risposta e ti chiedi se l'uomo non stia mentendo. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai alla **Tabella Investigativa**.
Se ottieni 7-12, vai al **476**.

363

Nel rileggere gli appunti ti viene in mente un'altra domanda da utilizzare negli interrogatori. Sicuramente il vero erede ricorda il nome della scuola che ha frequentato. Aggiungi alla lista anche questa domanda.

4. Dopo il disconoscimento di vostro nonno, quale scuola avete frequentato?

Segna la **Domanda 4** nella **Tabella Investigativa** e poi vai al **371**.

364

"Sono proprio contento che gli interrogatori siano terminati" dice Sir Dexter alzandosi e stiracchiandosi. "È ormai ora di cena".
Raccogli i tuoi appunti e li infili in tasca. "Forse riusciamo a scoprire qualcos'altro da mostrare a Mr. Holmes quando arriverà".
Segui Sir Dexter nella sala da pranzo; tutti gli altri ospiti sono già al loro posto, e attendono solo l'arrivo del padrone di casa per iniziare a mangiare. Gli eredi sono seduti uno accanto all'altro e si guardano in cagnesco. Dopo di loro siede un uomo anziano, dal volto rubizzo e segnato da molte rughe, che ti viene presentato come Thomas Malone. Ci sono poi altri quattro uomini più giovani, tutti di bell'aspetto e vestiti elegantemente, di età compresa tra i venti e i trent'anni.

"Quelli sono Andrew, Bruce, Charles e Dennis. Fanno parte anche loro della famiglia" dice quasi senza badarci Sir Dexter. "Sono parenti piuttosto distanti di grado, ma se non riusciremo ad identificare mio nipote, saranno loro gli eredi".
La cena è eccellente; si inizia con un brodo di tartaruga a cui segue *roast beaf* e montone arrosto, verdure di vario genere e infine una serie di dolci.
L'atmosfera però non si addice al piacere della tavola. Sir Dexter è piuttosto di buon umore, ad ogni boccone i suoi grandi baffi si sollevano come a sottolineare la gioia regalata dai cibi, ma gli eredi e i cugini si guardano come cani e gatti pronti alla zuffa. Vai al **420**.

365

Ricordi il modo in cui era stato smosso il cemento che teneva al suo posto la statua. "Vi concedete un pisolino su quella sedia ogni sera?" chiedi.
"Ma sí, sí, se il tempo lo permette" risponde. "Ma vi assicuro che da oggi in poi i pisolini me li faccio al sicuro in camera mia, con la porta ben chiusa a chiave!"
L'assassino sapeva dove trovare a quell'ora il Terzo Erede, e certamente si è preparato per commettere il delitto. Soltanto la fortuna ha salvato il Terzo Erede da una morte orribile. Vai al **276**.

366

"Credo che la vostra sacca sia quella che contiene più mazze" dici a Holmes.
"E quale sarebbe il motivo?" ti chiede.
Se dici che Watson preferisce una sacca leggera, vai al **455**.
Se dici che la maggiore varietà di mazze si addice all'amore di Holmes per gli oggetti, vai al **398**.

continua

Se dici che la maggior varietà di mazze si addice di più alla natura perfezionista di Holmes, vai al **426**.

367

"Quando avete visto per l'ultima volta le pistole nella sala del biliardo?" chiedi a Sir Dexter.

"Non ne sono sicuro" risponde il tuo ospite. "Le vedo ogni giorno ma in realtà non le guardo, tanta è l'abitudine. E tu, Gilmer, puoi essere più preciso?"

"No, signore" risponde il maggiordomo, "ma il giovane Malcolm lo sa di sicuro. È lui che riordina ogni giorno la stanza mentre i signori sono a cena".

"Chiamalo dunque" gli ordina Sir Dexter. Il domestico che entra nella stanza è un giovanottone piuttosto spaventato, che sembra chiedersi perché mai il padrone l'abbia chiamato.

Se intendi chiedergli se ha notato qualcosa fuori posto nella sala del biliardo, vai al **305**.

Se preferisci sapere da lui se si è accorto che una pistola non era al suo posto, vai al **315**.

368

"Quel cavallo non mi pare proprio al suo posto qui" commenti.
"Avete proprio ragione" concorda il domestico. "Infatti è qui solo da una settimana o poco più. È il cavallo della carrozza del Primo Erede. Vi posso assicurare, e dovete credermi, che tratta questo cavallo come se fosse il vincitore del Derby. Si prende in continuazione cura di lui, e chiede con insistenza che venga portato a camminare regolarmente e che mangi la biada migliore. È un signore veramente gentile, comunque". Il domestico si volta e sta per tornare verso la casa. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-5, vai al **467**.
Se ottieni 6-12, vai al **249**.

369

"Ora che sappiamo che è Sandy a boicottare la partita" dici, "cosa dobbiamo fare per rimettere le cose a posto?"
Holmes guarda verso il salotto. Sir Dexter sta venendo verso di voi, quasi aprendosi la strada con i grandi baffi.
"Lascio che te ne occupi tu" dice Holmes. "Preferisco bere qualcosa prima di finire la partita. Io e Watson terremo occupato Mr. Gregg mentre spieghi al nostro cliente come stanno le cose".
Sir Dexter si affretta a salutarti dopo aver brevemente conversato con Holmes. "Mr. Holmes dice che voi sapete come sono stato imbrogliato" dice con aria grave. "Raccontatemi tutto".
"È Sandy che vi ha tradito" rispondi, aggiungendo poi i fatti di cui sei a conoscenza.
"Quel mascalzone!" impreca Sir Dexter. "Ma mi sentirà! Comunque ora dobbiamo fare qualcosa per controbattere l'imbroglio. Mr. Holmes dice che voi avete un piano".

Resti sorpreso per un attimo, e devi decidere subito cosa proporre a Sir Dexter.
Se intendi dirgli che Sandy va licenziato all'istante, vai al **484**.
Se preferisci proporgli che Sandy venga allontanato dal campo di gioco con un pretesto, vai al **255**.

370

"Sospetto che Mr. Gregg abbia imbrogliato, migliorando disonestamente la propria posizione ogni volta che ne aveva la possibilità" dici. "Quando nessuno poteva vederlo, Mr. Gregg spostava la palla in una posizione da cui poteva tirare meglio".
"No, non ci siamo" interviene Holmes. "Non ho visto nulla che possa provarlo. Ammetto che Mr. Gregg sembra avere troppa fortuna, ma in almeno due o tre di quei casi lo tenevo d'occhio. La palla era in buona posizione già prima che lui la raggiungesse". Vai al **194**.

371

Ti rilassi e sospiri. Le domande da porre agli eredi sono pronte.
"Mi pare che la lista delle domande sia piuttosto corposa" commenta Sir Dexter. "Con le risposte che gli eredi vi daranno, dovreste essere in grado di scoprire la verità. Volete iniziare ad interrogare i pretendenti, o preferite prima visitare la casa e il parco?"
Se vuoi visitare la casa, vai al **458**.
Se preferisci iniziare gli interrogatori, vai al **419**.

Sir Dexter si avvicina alla palla, impugna con sicurezza la mazza, si mette in posizione e lancia senza alcuna esitazione. Il colpo è molto buono, e la palla finisce a pochissima distanza dalla buca.
"Ottimo colpo, Sir Dexter!" esclama amichevolmente Watson.
"Ottimo davvero" ripete Gregg con tono freddo e distante. "Ma mi dispiace notare che siete oltre i limiti della piazzola, Sir Dexter. Devo chiedervi, come prescrive il regolamento, di tirare di nuovo".
Sir Dexter si osserva i piedi. "Fai più attenzione, Sandy" esclama chiaramente irritato, e poi arretra di qualche passo per tornare entro i limiti della piazzola. Sandy posa un'altra palla a terra e il risultato del secondo tiro è proprio quello che la situazione ti aveva già fatto prevedere: il colpo è troppo potente e il pendio del *green* porta la palla ben oltre la bandierina della buca. Gregg invece ottiene un colpo preciso e vince la buca. Dopo sette buche la situazione è ancora di parità.
L'ottava buca presenta un lungo percorso in salita. Il vento soffia in direzione contraria e questa volta, pensi, per Gregg sarà difficile ottenere il punto. Nel tirare il colpo Gregg ruota troppo il busto, e il risultato è che la palla dopo un lungo volo scompare tra i cespugli e l'erba alta. Anche Holmes fa lo stesso errore, mentre Watson e Sir Dexter colpiscono la palla con precisione e la fanno atterrare al centro del tracciato. Gregg avrà non poche difficoltà a ritrovare la palla, e quindi vai ad aiutarlo nella ricerca mentre Watson si dirige verso la propria palla. Anche Sandy, Holmes e Alfie partecipano alla ricerca e, quando questa inizia, noti che Sir Dexter guarda attentamente l'orologio. Il tuo cliente non concederà a Gregg nemmeno un secondo in più dei cinque minuti prescritti dal regola-

mento. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-9, vai al **164**.
Se ottieni 10-12, vai al **236**.

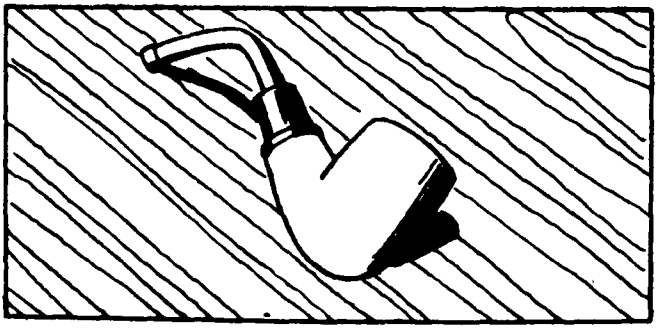
373

Ti siedi dietro il tavolo e provi la penna per accertarti che scriva bene. Sul tavolo c'è un vassoio con una brocca d'acqua e alcuni bicchieri. Ti siedi il più comodamente possibile e intanto organizzi i tuoi pensieri sul da farsi.
"Se siete pronto, possiamo iniziare gli interrogatori" suggerisce Sir Dexter, al quale rispondi subito affermativamente. "Volete interrogare il Primo Erede?"
Se vuoi interrogare il Primo Erede, vai al **505**.
Altrimenti, vai al **432**.

374

Per il lancio d'inizio della quinta buca Sir Dexter usa una mazza di ferro. La palla vola in alto, curva verso sinistra, ma atterra in mezzo agli alberi. Sembra proprio che la buca sia perduta, ma Sir Dexter non sembra affatto preoccupato. Con passo deciso risale il tracciato e raggiunge la palla, nascosta tra una radice d'albero e un cespuglio. Col viso tirato per la concentrazione, Sir Dexter si fa passare un *niblick*, la mazza studiata per questo genere di situazioni, si mette in posizione e quindi esegue un colpo corto e secco col piatto del mazzuolo. La pallina vola fuori dalla brutta posizione in cui si trovava, rotola lungo il *green* e finisce in buca! Gregg scuote la testa e sorride. Cerca di andare in buca con un colpo lungo, ma non ci riesce e il punto è perciò di Sir Dexter.
La sesta buca, in quanto ad emozioni, è proprio il contrario della precedente. Con cinque colpi a testa i due avversari

terminano in parità. Holmes ha avuto bisogno di sei colpi, mentre Watson è andato in buca con sette.
La settima buca mette di nuovo i contendenti di fronte ad una sfida emozionante. I colpi devono essere assolutamente precisi perché il *green* è in forte pendio su tutti i lati. Sandy si accuccia per posare la palla di Sir Dexter.
Se hai riportato l'**Indizio C**, vai al **402**.
Altrimenti lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione. Se hai già riportato l'**Indizio A**, aggiungi 2 punti.
Se ottieni 2-8, vai al **372**.
Se ottieni 9-12, vai al **245**.



375

Ti sistemi di nuovo sulla sedia, cercando disperatamente di muoverti senza fare rumore. Continui a vigilare fino all'alba, quando per la casa si diffondono i rumori provocati dagli ospiti che cominciano ad uscire dalle proprie stanze.
Il cuoco personale di Sir Dexter ha preparato un'ottima colazione, e il conforto di una bevanda calda attenua gli effetti della notte passata senza dormire. Torni ad occuparti delle indagini. Vai al **316**.

376

Porgi una penna e un foglio di carta all'erede. "Devo chiedervi di scrivere qualche cosa, basteranno una o due righe" chiedi. Sorridendo l'uomo prende la penna e velocemente butta giù cinque righe. È mancino. Raccogli il foglio e cerchi di ricordare la lettera di Robert Barnett. La scrittura non è identica, ma non è nemmeno troppo differente. Riporta l'**Indizio R** e vai alla **Tabella Investigativa**.

377

"Dennis era al piano di sotto e parlava con me al momento dello sparo. Dev'essere stato Charles a sparare al Terzo Erede".

"Ottimo" replica Holmes. "Credo proprio che Sir Dexter e le autorità locali non avranno difficoltà a far confessare Charles".

"Lo farò senz'altro" dice con tono grave Sir Dexter. "Non occorre che vi occupiate più di questa brutta faccenda".

"Ma non dobbiamo dimenticarci del complice" aggiunge Holmes.

"E chi sarebbe questo complice, Holmes?" chiede Watson, al quale per la sorpresa scivola di mano il sigaro.

"Il cugino Dennis, ovviamente" dice Holmes. "Sarebbe una coincidenza a dir poco incredibile, che lui stesse

distraendo l'uomo che doveva proteggere il Terzo Erede proprio mentre questi veniva assassinato. Ed è chiaro che sono stati sempre loro due a organizzare il finto incidente della statua. Infatti, mentre uno faceva cadere la statua dal terrazzo, l'altro aveva il compito di fornire un alibi ad entrambi. Ma ho fiducia che sarete in grado di occuparvi anche di questo, Sir Dexter". Vai al **117**.

378

"Siete stato davvero fortunato ad apprendere dell'eredità". "È vero, signore, è stata una vera fortuna" risponde entusiasticamente l'altro. "Non leggo spesso i giornali, ma un mio amico, Amos, che conduce una carrozza di piazza, mi mostrò il giornale su cui era pubblicato l'annuncio".
Vai alla **Tabella Investigativa**.

379

Gregg assume una corretta posizione per prepararsi a tirare. La palla dovrà volare molto lontano per riuscire ad avvicinarsi al *green*. Noti che è molto concentrato; ogni volta che si trattava di effettuare un lancio lungo, Gregg ha sempre tirato con molta imprecisione. Con la testa abbassata, Gregg colpisce la palla con tutta la forza che possiede. Questa volta riesce a non sbilanciare il corpo al momento del tiro, e la palla vola fino al limite del *green*. Con il secondo colpo anche Sir Dexter entra sul *green*, ed entrambi i giocatori con altri due colpi vanno in buca, chiudendo in parità.
"Bel colpo, Sir Dexter" dice ironicamente Gregg. "Direi che la giornata finisce inutilmente. La partita si chiude in parità. Che ne direste di rifarne un'altra la settimana prossima?"
"D'accordo" risponde Sir Dexter. "Spero che il tempo sia bello come oggi. Fate buon ritorno a casa, John. Io porto i miei ospiti a cena al Leaping Stag. Ho intenzione di

chiedere loro di aiutarmi a risolvere un piccolo problema". Saluti cordialmente Gregg e raggiungi la carrozza di Sir Dexter. Vai al **481**.

380

Ti tuffi sullo sconosciuto afferrandogli le gambe. L'uomo cade a terra imprecando, mentre sul corridoio si aprono tutte le porte. Qualcuno accende una lampada, e ti accorgi che l'uomo che hai bloccato è Charles. Ti guardi alle spalle, sul pavimento, e all'ingresso della stanza del Terzo Erede vedi una pistola.

"Che diavolo sta succedendo?" chiede Sir Dexter rivolto a Charles. Ti alzi, con l'aiuto degli altri ospiti, e consigli a Sir Dexter di invitare tutti a tornare nelle proprie stanze e di condurre Charles nella biblioteca, dove dovrà dar conto delle sue azioni. Vai al **228**.

381

"Quando vi siete trovato intrappolato, durante l'affondamento della nave" chiedi, "come siete stato salvato?"
Il Quinto Erede passa un momento di evidente imbarazzo, prima di rispondere. "Ero così spaventato che capivo a malapena cosa stava succedendo. Cumuli di legname mi tenevano bloccato dove mi trovavo, finché un uomo corse a liberarmi. Ci aggrappammo entrambi ad una trave, e riuscimmo così a evitare di essere inghiottiti dal mare con la nave". L'uomo prosegue con altri particolari, ma non aggiunge nulla che si avvicini alla descrizione del salvataggio fatta dall'ufficiale in seconda. Riporta la **Decisione 14**.
Se hai riportato almeno due delle **Decisioni 13, 15, 16** o **17**, vai al **332**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

382

"Vostra madre morì nell'affondamento di una nave. Vorrei che mi diceste qual era il nome della nave, e come si chiamava l'uomo che vi salvò" chiedi.
La domanda non pare impressionare affatto il Secondo Erede, il quale tuttavia per qualche attimo resta in silenzio. "Non ne ho proprio idea. Sono passati troppi anni perché io possa ricordare simili particolari, e inoltre in seguito non ho più voluto pensare a niente che riguardasse quei tragici fatti". Riporta l'**Indizio N**.
Se insisti a chiedere come possa non ricordare, vai al **354**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

383

Aspetti che tutta la casa sia avvolta nel silenzio, poi esci dalla tua stanza e risali il corridoio. Poco oltre la porta della stanza del Terzo Erede c'è un armadio che ti pare grande a sufficienza per infilarci una piccola sedia. In

pochi attimi sei seduto, relativamente comodo, dentro l'armadio, con la porta socchiusa quel tanto che basta per permetterti di tenere d'occhio l'ingresso della stanza del Terzo Erede.
Se hai riportato la **Decisione 22**, vai al **439**.
Altrimenti, vai al **424**.

384

Continuando a riflettere sulla lettera, intuisci che il contenuto è in qualche modo contraddittorio. Un libro che viene promesso alcuni mesi prima non può essere una gran sorpresa per chi poi lo riceve. Ma se il ragazzo si attendeva di ricevere un romanzo incompiuto di Dickens, e invece ricevette un altro libro, allora sí che si sarebbe sorpreso; e probabilmente sarebbe anche stato contento dello scambio inaspettato. Illustri la tua riflessione a Sir Dexter, il quale concorda con te. Riporta la **Deduzione 6**.
Prima di riporre la lettera la leggi un'ultima volta. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **256**.
Se ottieni 8-12, vai al **193**.

385

Hai terminato le domande che avevi preparato per il Primo Erede ma, prima di congedarlo, ti prendi qualche attimo per riflettere. L'uomo parla in maniera fin troppo raffinata per essere un semplice vetturino, e ti viene da chiederti cosa l'abbia spinto a fare un lavoro così umile.
Se chiedi al Primo Erede come sia finito a fare il vetturino, vai al **452**.
Altrimenti, vai al **361**.

386

"Le cose vanno piuttosto bene, direi" commenta Sir Dexter. "Per l'ora di cena dovremmo avere già finito".

"Lo spero proprio" replichi. "Gli interrogatori lunghi sono un problema, sia per chi deve rispondere, sia per chi deve porre le domande e badare alle risposte. Ma poteva andarci molto peggio, Sir Dexter" aggiungi. "Una volta, indagando su un omicidio avvenuto in una grande casa, dovetti interrogare una decina e anche più di domestici".
"Volete che faccia entrare il Terzo Erede?" chiede Sir Dexter.
Se desideri vedere il Terzo Erede, vai al **177**.
Altrimenti, vai al **175**.

387

"Questa sacca dev'essere di Watson" dici. "Voi non avreste mai descritto le vostre mazze con quel tono sottilmente derisorio".
"No, non l'avrei proprio fatto" concorda Holmes, "neanche se fossi sicuro, come lo sono, che lo meriterebbero". Queste parole scatenano subito una vivace discussione tra Holmes e Watson. Vai al **317**.

388

"Grazie per la collaborazione" dici con cortesia. "Stiamo indagando sull'incidente che oggi è quasi costato la vita al Terzo Erede. Potete dirmi cosa stavate facendo in quel preciso momento?"
"Stavamo giocando a carte in una stanza al piano di sopra" risponde Dennis.
Se vuoi porre ulteriori domande, vai al **346**.
Se intendi congedarli, vai al **429**.

389

"Non so proprio a che ora sia accaduto l'incidente" risponde lentamente il Quarto Erede. "Quando leggo, il mondo intorno a me quasi non esiste".
"L'incidente è avvenuto un'ora circa dopo la cena" inter-

vieni, cercando di facilitare il compito al testimone.
"Non posso esserne sicuro" dice, "ma in corridoio c'era del movimento. Però non so dire a che ora sia successo, né chi si trovasse in corridoio". Vai al **425**.

390

Ti chiedi se il Primo Erede, il vetturino, possa sapere qualcosa riguardo all'incidente.
Se intendi parlare con il Primo Erede, vai al **355**.
Altrimenti, vai al **136**.

391

Passi ad esaminare la lettera seguente, scritta da Robert Barnett a Matthew Mannington. È il primo documento che vedi scritto di pugno dall'erede scomparso.
"Questa è l'unica lettera di Robert che conosco" commenta Sir Dexter. "Spero possa rivelarsi utile per le indagini".
Rispondi con un cenno, ma quasi non hai sentito ciò che Sir Dexter ha detto perché con la mente sei già alla lettera.

16 novembre 1870

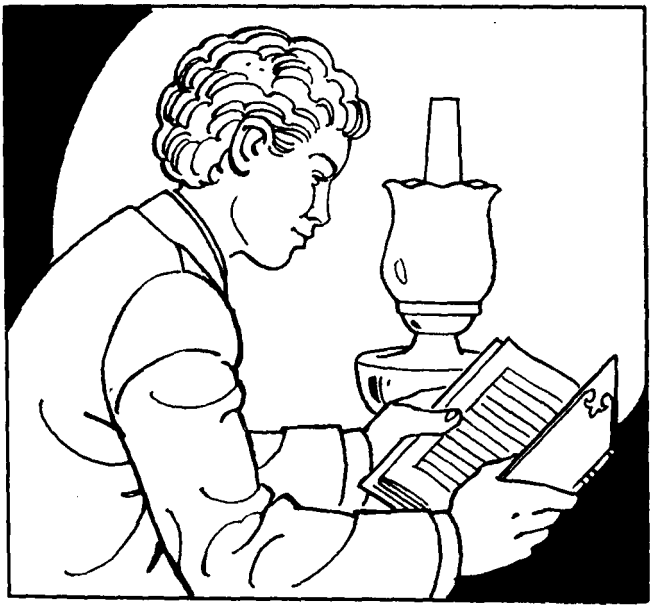
Carissimo nonno,

grazie per il gradito regalo. Il libro mi è arrivato alcuni giorni fa, e tutti i miei amici me lo invidiano. È stato davvero una rivelazione. Ho aperto il pacchetto, mi sono seduto e l'ho letto tutto d'un fiato, interrompendomi soltanto per bere e mangiare qualcosa. Il finale poi era bellissimo ed emozionante. Come vorrei potervi inviare qualcosa di altrettanto gradito.

Con affetto,
Robert

"Una lettera molto cortese" commenti riesaminando attentamente le parole e la calligrafia.

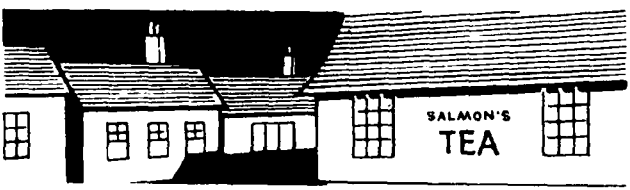
Se trovi che la calligrafia presenti qualche tratto interessante, vai al **314**.
Altrimenti, vai al **141**.



392

"Il dottor Watson ha indubitabilmente trovato la giusta traiettoria di lancio" spieghi indicando la posizione della palla, "ma credo che anche la fortuna abbia avuto la sua parte. La palla ha colpito il fianco di quella cunetta e la pendenza ha sospinto la palla a poca distanza dalla buca". "Vi ringrazio di cuore" dice Gregg calorosamente. L'uomo studia con attenzione il percorso, cercando un punto verso cui mirare, e poi torna alla palla. Dalla posizione che assume noti che sta correttamente puntando verso destra. Con sguardo sicuro Gregg ondeggia un po' e poi lancia la

palla esattamente nel punto colpito dalla palla di Watson. La pallina colpisce il fianco sinistro della cunetta e scivola dolcemente fino al *green*.
Fai cenno che il colpo è andato a segno, ma mentre Gregg si avvia verso il *green* Holmes lo ferma e ti invita a raggiungerlo. "Scusatemi, Mr. Gregg" dice Holmes. "Il *caddie* di Watson vi ha forse detto come il dottore ha eseguito il suo colpo?"
"Sí, in effetti l'ha fatto" dice con tono cortese ma impallidendo subito dopo. "Sono davvero uno sciocco, Mr. Holmes" aggiunge, "ero così concentrato sul lancio che ho dimenticato la regola 37. Raccogli pure la tua palla, Dexter" grida. "Sono costretto a rinunciare alla buca e alla partita. Ho fatto un altro inqualificabile errore".
"Niente paura, John" dice Sir Dexter, avvicinandosi con la mano tesa. "Se lo desideri, la settimana prossima avrai modo di prenderti la tua rivincita". Gregg accetta con entusiasmo e porge a Sir Dexter una moneta da una sterlina, la posta simbolica della partita. A questo punto tu, Holmes e Watson seguite Sir Dexter che vi accompagna alla sua carrozza. Tra non molto sarete tutti al Leaping Stag, dove vi attende una cena deliziosa. Vai al **481**.



393

"Cosa hai ricavato dalle informazioni sul salvataggio di Robert Barnett nel naufragio del Cassandra?" chiede Holmes.
Se hai riportato gli **Indizi I** e **U**, vai al **191**.
Altrimenti, vai al **508**.

394

"Ho riflettuto a lungo su questa lettera" commenti, "e mi pare, dalla grafia e dallo stile, che vostro nipote non fosse un ragazzo, come si dice, ben istruito".
"Oh, non vedo proprio come possiate dire una cosa simile" replica infastidito Sir Dexter. "Forse dimenticate che il ragazzo, all'epoca in cui scrisse la lettera, aveva solo dodici anni e che quella era la prima volta che comunicava con suo nonno, che peraltro non conosceva. È per questo che la lettera sembra scritta con una certa ingenuità". Rileggi ancora una volta la lettera e ti vedi costretto ad accettare la spiegazione di Sir Dexter.
Vai al **141**.

395

Compiaciuto per aver risolto il caso dell'attentato al Terzo Erede in così poco tempo, passi il resto della serata a riesaminare i risultati dell'indagine principale. Vuoi essere sicuro di riferire con la massima precisione a Holmes, quando arriverà dopodomani, i fatti emersi dall'indagine. Una notte di buon sonno e una robusta colazione, il giorno dopo, ti rimettono in gran forma; adesso sei pronto a riprendere l'indagine.
Vai al **316**.

396

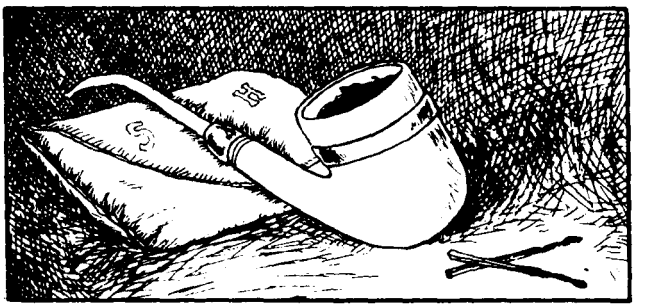
"Come avete appreso che vostro zio era in cerca di voi?" chiedi. "Se ho capito bene, voi lavoravate in America".
"Sí, è così. Insegno in una scuola nel Maryland" replica l'uomo. "Il direttore della scuola è originario dello York e la sua famiglia gli spedisce regolarmente il Times. È stato lui a mostrarmi l'annuncio di Sir Dexter, e da quel momento ho fatto il possibile per tenermi informato".
Vai alla **Tabella Investigativa**.

397

"Conoscere la città..." balbetta il Primo Erede. "Beh... immagino che la gente fosse cortese. Io mi impegnavo al massimo e la gente perdonava i miei errori, anche perché sono piuttosto bravo a condurre i cavalli".

"È questa la vostra risposta, quindi?"

"Sí, beh... " risponde sempre più imbarazzato l'uomo. "Insomma, Londra non è poi così difficile da conoscere, come immagino sappiate anche voi, signore". La domanda ha evidentemente messo in difficoltà il Primo Erede, tanto che resti non poco insospettito dalla sua risposta. Riporta la **Deduzione 9** e vai al **361**.

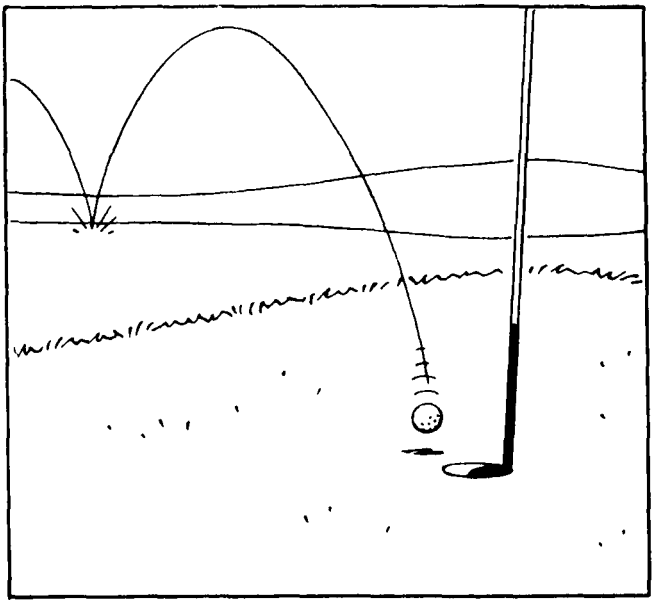


398

"La sacca più grande sembra contenere ogni tipo di mazza possibile" commenti. "Penso che si adatti meglio al vostro amore per gli oggetti, Mr. Holmes".

"C'è qualcosa di vero nel tuo ragionamento" ammette l'investigatore, "ma è soltanto una parte della soluzione. Il gran numero di mazze, invece, risveglia il mio amore per la precisione. Gli esperti hanno creato diverse mazze speciali per ogni genere di situazione, e io amo usare la mazza giusta nell'occasione giusta. D'altro canto Watson

crede di poter giocare altrettanto bene con poche mazze, anche se sono in numero molto inferiore al necessario". L'ironico riferimento di Holmes spinge Watson a replicare, e per qualche minuto i due ingaggiano una vivace discussione. Al termine Holmes torna a rivolgersi a te. Vai al **317**.



399

Holmes ha raccolto la palla di Gregg, e sta per lanciarla al vincitore quando invece si ferma e la fissa con aria meravigliata. "Oh, Mr. Gregg" dice Holmes quasi balbettando. "Mi pare che abbiamo fatto uno spiacevole errore quando eravamo tra i cespugli".

"Cosa volete dire?" chiede preoccupato Gregg.

"Abbiamo involontariamente sostituito le nostre palline" dice Holmes porgendo la palla a Gregg. "Vedete? Quella che avete mandato in buca non è la vostra ma la mia palla!" Gregg fissa allibito la pallina e poi scuote la testa visibilmente irritato. "Accidenti!" impreca. "Ecco a cosa porta la fretta. Beh, la buca è vostra, Sir Dexter! Adesso siamo pari. Sarà la diciottesima buca a decidere l'incontro!"
L'ultima buca prevede di nuovo un lungo percorso, chiuso su entrambi i lati dagli alberi. Una cunetta, a metà percorso, impedisce a Watson e Gregg di scorgere il *green* dalla piazzola di partenza, ed entrambi devono perciò limitarsi ad un primo lancio non troppo lungo. Vai verso la cunetta per assistere al secondo colpo di Watson. Il dottore fa oscillare per un po' il *brassey* a vuoto e infine tira. La palla vola alta verso destra, colpisce il fianco di una cunetta che si trova proprio accanto al *green* e, scivolando lungo il pendio, torna verso sinistra, rotola sul *green* e finisce a poca distanza dalla buca.
"Gran colpo!" gridi in preda all'entusiasmo. "La palla è sul *green*!" Mentre Watson agita la mazza in aria per esprimere la sua soddisfazione, ti accorgi che Gregg sta venendo verso di te.
Gregg guarda per un attimo la palla di Watson con espressione allibita. "Come diavolo ha fatto la palla a raggiungere il *green*?" ti chiede. "Era così fuori traiettoria che pensavo fosse volata fuori dalla contea".
Se intendi rispondergli, vai al **190**.
Altrimenti, vai al **189**.

400

"Non c'era nulla d'insolito, signore" risponde. "Direi proprio che tutti erano già nelle loro stanze".
Vai al **453**.

401

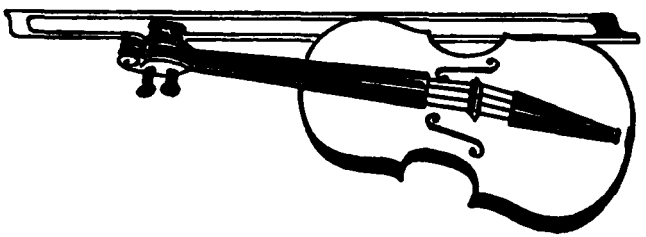
Watson prende la mazza e si avvicina alla sua palla; non ha bisogno del tuo aiuto in questo momento. Risali il terreno accidentato, e guardandoti attorno ti accorgi che, davanti a te, Holmes sta prendendo le misure per il prossimo lancio. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **274**.

Se ottieni 8-12, vai al **322**.

402

Dopo aver guardato attentamente ogni gesto di Sandy, ti convinci che il giovane ha intenzionalmente posato la palla oltre i segni di delimitazione della piazzola. Vai al **372**.



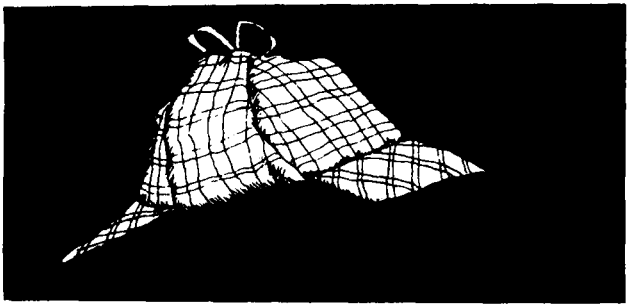
403

"Secondo me Mr. Gregg ha avuto soltanto fortuna" dici. "La palla gli è caduta per diverse volte in posizione davvero favorevole, mentre Sir Dexter, per almeno due o tre buche, ha avuto una gran sfortuna".

Holmes scuote la testa. "Se questa fosse la prima volta che Gregg sconfigge Sir Dexter, allora potremmo pensare che si tratti soltanto di fortuna; ma Sir Dexter ci ha assunti proprio perché ha già perso diverse partite, e non può certo essere perseguitato ogni volta dalla sfortuna". Vai al **194**.

404

Ti chiedi se ci sia bisogno di sentire il Quarto Erede.
Se intendi parlare con il Quarto Erede, vai al **199**.
Altrimenti, vai al **104**.



405

Sir Dexter manda a chiamare il Quarto Erede, il quale poco dopo arriva con un libro sottobraccio. Dal viso abbronzato intuisci che quest'uomo ha passato molti anni della sua vita a lavorare all'aria aperta. Il Quarto Erede si accomoda su una sedia, ma sembra più teso di quanto ti aspettavi. Decidi di iniziare con alcune domande generiche, prima di passare a quelle che ti servono per stabilire se è questo il legittimo erede o meno.

"Come vi siete guadagnato da vivere dopo aver lasciato la scuola?" chiedi. "Qual è la vostra professione, insomma?"

"Non ho un lavoro fisso" risponde. "Sono un gran vagabondo, mi godo la vita e lavoro solo quando ne ho veramente bisogno. Ho guidato carrozze, lavorato sui treni, ho fatto il minatore, ho diretto il disboscamento di una grande area, e sono stato persino soldato della Cavalleria degli Stati Uniti per tre anni". L'uomo si rilassa e incrocia le gambe. Vai alla **Tabella Investigativa**.

406

"Grazie, Malcolm, puoi andare".
"Sir Dexter" chiedi rivolto all'anziano padrone di casa, "voi avete giocato a biliardo stasera. Vi siete forse accorto che una delle pistole non era al suo posto?"
"No, non ci ho fatto caso" risponde Sir Dexter, "ma credo che la pistola sia stata rubata più tardi".
"Probabilmente avete ragione" mormori. "Siete in grado di dirmi a che ora gli ospiti sono saliti nelle loro stanze?"
"Posso rispondervi soltanto in parte" risponde. "Io e alcuni altri abbiamo giocato a biliardo, e dopo aver conversato del più e del meno siamo andati a dormire. Però voi, il Quarto Erede, e i cugini Charles e Dennis non facevate parte della compagnia; e quindi al riguardo non posso dirvi nulla. È stato Gilmer a spegnere le lampade e a chiudere le stanze" aggiunge, "e forse lui ha notato qualcosa".
"Gilmer" dici rivolto al domestico, "saresti così gentile da rispondere a qualche domanda?"
"Certamente, signore" replica l'altro senza scomporsi.
"Hai visto qualcuno degli ospiti di Sir Dexter aggirarsi per la casa mentre facevi il tuo lavoro?" Gilmer riflette sulla domanda. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-5, vai al **400**.
Se ottieni 6-12, vai al **166**.

407

Non ti viene in mente nient'altro da chiedere a Charles. Forse gli altri testimoni ti potranno essere di maggiore aiuto. Congedi Charles, che si alza ed esce con aria indifferente dalla stanza. Vai al **462**.

408

"Forse sarebbe meglio che voi lasciate la casa di Sir Dexter, prima che l'attentatore realizzi i suoi propositi criminali" suggerisci.

Il Terzo Erede ti guarda allibito, ma Sir Dexter interviene immediatamente e taglia corto sulla questione. "In questo caso perderà qualsiasi diritto sull'eredità, anche se è il legittimo erede. L'ho detto a chiare lettere a tutti, quando sono arrivati qui".
"Non mi lascerò spaventare da questo delinquente" sbotta il Terzo Erede. "E questo è tutto".
Se dici all'uomo che, nel caso sia un impostore, farebbe meglio a rinunciare, vai al **319**.
Altrimenti, vai al **153**.

409

"Come avete saputo che vostro zio vi cercava?"
"Ho sempre sperato di potermi riconciliare con la mia famiglia" risponde, "e così, anche se ero sempre in giro, mi tenevo in contatto con uno degli insegnanti dell'Istituto Hudson. È stato lui a vedere l'annuncio su un giornale di New York e a comunicarmi la grande novità". Vai alla **Tabella Investigativa**.

410

Holmes sospira sconsolato, mentre racconti che al momento dell'omicidio eri al piano di sotto per indagare su un rumore che avevi sentito.

"Non devi mai dimenticare qual è lo scopo principale di un'indagine" dice Holmes. "Ti trovavi là per impedire un omicidio, non un furto". Vai al **173**.

411

"Vi ringrazio per la collaborazione, Mr. Malone" dici senza enfasi. "È tutto per il momento". Malone si alza, saluta cortesemente te e Sir Dexter, e con passo sicuro esce mentre Gilmer gli apre col dovuto rispetto la porta. Vai al **356**.

412

"Il dottor Watson è stato molto fortunato" spieghi a Gregg. "La palla deve aver colpito una pietra, o una radice scoperta, e ha deviato decisamente verso sinistra".
Gregg ti ringrazia e sospira. "Per la verità speravo ci fosse qualche strana pendenza" commenta. "Dubito proprio di riuscire a raggiungere il *green* con un colpo solo". Gregg si volta e torna alla sua palla. Vai al **379**.

413

Guidato da Sir Dexter segui un delizioso sentiero, che si snoda tra gli alberi e segue il percorso del fiume. Giunti ad un piccolo villaggio, Sir Dexter si ferma per comprare tabacco e per riposarsi qualche minuto. Poi fate ritorno alla casa seguendo un'altra strada, più lunga. Durante il cammino Sir Dexter parla di sé, della sua vita, del golf, e del Primo Ministro; ma non accenna mai al caso per cui sei stato assunto. Un'ora dopo siete di nuovo a casa, ma venite accolti da una notizia agghiacciante... il Terzo Erede è stato vittima di un incidente, ed è vivo per miracolo.
"Cos'è successo?" chiede concitato Sir Dexter al maggiordomo.
"Non posso dirlo con certezza" risponde il maggiordomo, "ma a quanto pare una delle statue è caduta dal balcone e

ha quasi investito la sedia su cui si era appisolato il Terzo Erede. Sembrerebbe un incidente, ma il Terzo Erede insiste a dire che qualcuno ha tentato di ucciderlo". Vai al **202**.

414

Gregg muove troppo il corpo, ottenendo il solito pessimo risultato: la palla vola alta verso destra e va dritta... addosso a Sandy. Il giovane sembra paralizzato, ma ad un'osservazione più attenta lo vedi muoversi quasi impercettibilmente di lato, in modo da farsi colpire dalla palla. In virtù della regola 23, Gregg vince la buca dato che la sua palla ha toccato il *caddie* dell'avversario. I giocatori si dirigono al circolo, e Gregg è di nuovo in vantaggio di due buche quando ne restano da giocare soltanto quattro. Riporta l'**Indizio F** e vai al **310**.

415

Decidi di ascoltare uno alla volta tutti gli occupanti delle stanze. Ti chiedi se Dennis abbia visto o sentito qualcosa che possa far luce sull'accaduto.
Se vuoi parlargli, vai al **320**.
Altrimenti, vai al **303**.

416

Bruce entra, e noti subito che, nonostante l'ora tarda, ha l'aria ben sveglia. "Ditemi cosa avete sentito o visto al momento dello sparo" chiedi per avviare l'interrogatorio.
"Non ricordo nulla d'importante" replica Bruce, "anche se ho reagito all'istante. Quando c'è stato lo sparo ero ancora sveglio, stavo per alzarmi e andare a fare una visitina in cucina. Dopo lo sparo, per un attimo non mi sono capacitato dell'accaduto; ma poi sono saltato giù dal letto e sono corso fuori dalla stanza. Se è questo che volete sapere, non ho visto niente che possa aiutare ad identificare l'assassino... non sono stato veloce come lui".
"E quindi non avete idea di chi possa aver commesso questo delitto" precisi. Bruce conferma con un cenno del capo.
"Insomma non avete sentito o visto nulla che sia degno di nota?"
Bruce ci pensa un attimo, come se si sforzasse di mettere ordine tra i pensieri. "Sí, qualcosa in effetti ci sarebbe" risponde. "Come vi ho detto, ero sveglio al momento dello sparo; e posso dirvi con certezza che dalla stanza del Quarto Erede, che è proprio dopo la mia, non ho sentito venire alcun rumore fino a qualche attimo dopo lo sparo. E infatti il Quarto Erede è uscito dalla sua stanza quando io ero già in corridoio". Riporta la **Deduzione 37** e vai al **235**.

417

Il Secondo Erede rientra, tranquillo e sicuro di sé come sempre, e si siede su una poltroncina.
"Pensavo che gli interrogatori fossero finiti oggi pomeriggio".
"Sto indagando sull'incidente quasi mortale capitato al Terzo Erede" chiarisci. "Avete visto qualcosa? L'incidente è accaduto all'incirca un'ora dopo cena".
"Un'ora dopo cena?" risponde l'uomo scuotendo già la testa. "No, purtroppo ero già addormentato nella mia stanza. Devo aver dormito per almeno due ore".
"Grazie per la collaborazione" replichi, prendendo qualche appunto mentre il Secondo Erede si alza e se ne va. Vai al **483**.

418

"Come avete saputo di essere l'unico erede?" chiedi.
"Ho visto un annuncio su un giornale" risponde prontamente l'altro, continuando tuttavia ad apparire teso. Devi affidarti a qualche altra domanda più efficace. Vai alla **Tabella Investigativa**.

419

Dici a Sir Dexter che preferisci iniziare con gli interrogatori degli eredi, e l'uomo ti conduce subito in una piccola stanza al piano terra dove ti indica una sedia e un tavolino. Vai al **373**.

420

Il pasto infine termina, e mentre gli altri ospiti si disperdono per la casa Sir Dexter ti si avvicina. "Vi piacerebbe fare una bella passeggiata con me fino al villaggio?" ti chiede. "Io trovo che dopo cena non ci sia niente di meglio di una bella camminata all'aria aperta".
Se intendi andare con Sir Dexter, vai al **413**.
Se preferisci restare a casa, vai al **348**.

421

Il Secondo Erede sorride. "Adesso ricordo!" esclama. "Mi sono svegliato a causa dello sparo, e dopo essermi alzato di scatto sono corso fuori dalla stanza. Ma poco prima di aprire la porta mi ricordo di aver sentito una delle porte accanto alla mia sbattere, e poi riaprirsi immediatamente dopo. Come se qualcuno fosse entrato in una stanza per uscirci un attimo dopo".

"E non siete in grado di dirmi di quale porta si trattava?" chiedi impaziente.

Il Secondo Erede abbassa per un attimo lo sguardo, e quando lo rialza è di nuovo sorridente. "Sí, so qual era la porta" risponde. "I rumori venivano dalla stanza alla destra della mia... la stanza di Charles".

"Ne siete sicuro?" interviene Sir Dexter. "È importante che rispondiate con sicurezza".

"Sí, non ho dubbi. La stanza era quella". Riporta l'**Indizio CC** e vai al **461**.

422

Tutti gli ospiti si ritirano nelle rispettive stanze, mentre Sir Dexter ti accompagna in un salottino al piano di sotto; dopo essersi seduto stancamente su una poltrona, ti espone le sue intenzioni. Ti chiedi cosa l'anziano uomo si aspetta da te, e ti meraviglia il fatto che non abbia ancora chiamato la polizia. Vai al **147**.

423

Hai accertato che il Primo Erede, nel momento in cui veniva compiuto il delitto, si trovava nella stalla; inoltre ti ricordi bene di aver visto entrare nella sala del biliardo, sempre al momento dell'attentato, Thomas Malone con il Quinto Erede e i cugini Andrew e Bruce. Nessuno di costoro perciò può essere sospettato di essere il responsabile. Vai al **356**.

424

Sei nascosto dentro l'armadio, ma la tua pazienza è messa a dura prova. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **290**.

Se ottieni 8-12, vai al **184**.

425

"Vi ringrazio per la collaborazione" dici al Quarto Erede. "Oh, ho fatto solo il mio dovere" risponde. "E poi è nel

mio interesse che si scopra questo complotto, sempre che ce ne sia uno". L'uomo si alza ed esce dalla stanza.
Vai al **148**.

426

"Penso che la maggior varietà di mazze si addica di più al vostro carattere perfezionista, Mr. Holmes" dici. "Voi pretendete certamente la mazza giusta per qualsiasi eventualità si possa presentare".
"Un ottimo ragionamento" ammette Holmes.
"Ottimo veramente" aggiunge Watson. "In effetti Holmes vuole essere sicuro di colpire male la palla in qualsiasi situazione".
La battuta di Watson scatena subito uno scambio di critiche tra i due vecchi amici, e solo dopo qualche minuto Holmes torna ad occuparsi di te. Vai al **317**.

427

Il Secondo Erede entra e si accomoda su una delle sedie di legno. Sembra sicuro di sé.
"E così state indagando sull'omicidio di quel povero disgraziato che pretendeva di sostituirsi a me" commenta il Secondo Erede. "In effetti, se proprio volete la mia opinione, ha sostenuto fin troppo bene la parte".
"Ricordate di aver sentito qualcosa al momento dello sparo?" chiedi.
"Mi è difficile dirlo con sicurezza" risponde l'uomo. "Ero addormentato così profondamente che quando mi sono svegliato tutto mi sembrava molto confuso".
"Cercate di sforzarvi" insisti con una certa impazienza.
Se vuoi chiedergli ancora cosa ha sentito, vai al **478**.
Se preferisci chiedergli se abbia sentito sbattere una porta, vai al **329**.
Se pensi che sia inutile proseguire l'interrogatorio, vai al **461**.

428

"Non ho intenzione di interrogare nessuno di loro" dici a Gilmer. "Possono andare".
"Va bene, signore, riferisco subito" risponde il maggiordomo uscendo. Vai al **356**.

429

"Grazie per la collaborazione" dici loro, mentre i due si alzano e, sempre in coppia, escono dalla stanza come se fossero una persona sola. Rileggi i tuoi appunti e ti appresti a svelare il nome dell'aggressore del Terzo Erede. Vai al **338**.

430

"Avete sentito o visto qualcosa di strano, al momento dell'incidente?" chiedi. Il Quarto Erede si prende il tempo di riflettere sulla risposta. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **389**.
Se ottieni 7-12, vai al **185**.

431

Rifletti sulla lettera, e qualcosa ti incuriosisce. "Quando ho letto la lettera, mi sono subito chiesto se vostra nipote avesse accettato volentieri gli sforzi del padre per riconciliarsi con lei. Ho l'impressione che Elizabeth avesse colto qualcosa di stonato nelle parole del padre, e volesse maggiori rassicurazioni prima di intraprendere il viaggio di ritorno per l'Inghilterra".
"Oh, proprio non direi. Vi posso assicurare che le cose non stavano affatto così" risponde Sir Dexter. "Non ho più le lettere che Elizabeth mi scrisse a quel tempo, ma ricordo bene di quanto fosse ansiosa di tornare e di rivedere il padre. Fino al matrimonio Elizabeth era molto attaccata al

padre, e lui a lei. Vi assicuro che le mancava molto la sua burbera ma rassicurante presenza". Vai al **297**.

432

Sir Dexter si sistema più comodamente sulla poltrona. "Volete interrogare il Secondo Erede?" ti chiede.
Se vuoi vedere il Secondo Erede, vai al **125**.
Altrimenti, vai al **386**.

433

"Sono convinto che è stato Dennis ad uccidere il Terzo Erede" proclami. "Probabilmente voleva in questo modo impedire al Terzo Erede di appropriarsi dell'eredità". Holmes si oscura in volto, e sembra sorpreso dell'accusa che hai lanciato.
Se hai riportato la **Decisione 25**, vai al **485**.
Altrimenti, vai al **489**.

434

Dormi profondamente per tutta la notte, e al mattino, grazie anche alla robusta colazione, ti senti in gran forma. Sei pronto a riprendere l'indagine. Vai al **316**.

435

Rileggi la lettera. "È strano che Robert sia così sorpreso di ricevere quel regalo, non vi pare? Il nonno aveva pur promesso di spedirgli il libro".

"Forse Robert aveva perso la speranza di ricevere il romanzo quando seppe che Dickens era morto senza terminarlo" suggerisce Sir Dexter. "La madre probabilmente l'avrà avvertito che il nonno non si sarebbe mai abbassato a comperare un romanzo incompiuto".
"Doveva esserci qualcos'altro" insisti, "qualcosa che ha spinto il ragazzo a sorprendersi che il nonno abbia mantenuto la promessa".
Sir Dexter non risponde subito, e si immerge nei suoi pensieri. "Mi vengono in mente alcune possibili spiegazioni. Matthew potrebbe avergli spedito una versione del romanzo terminata da qualche altro scrittore... questa sí che sarebbe stata una sorpresa. Oppure potrebbe avergli spedito un libro diverso da quello promesso: lui era un tipo che non avrebbe mai sborsato un quattrino per un romanzo incompiuto". Rifletti su questi suggerimenti e ti chiedi se una di queste ipotesi possa corrispondere al vero.
Se pensi che Matthew abbia spedito una versione dell'*Edwin Drood* terminata da un altro scrittore, vai al **334**.
Se pensi che abbia spedito un altro libro, vai al **447**.
Se pensi che nessuna delle due ipotesi sia verosimile, vai al **299**.

436

"Le pistole decorate, signore?" ripete Malcolm. "Erano al loro posto quando ho riordinato la stanza. Ho lucidato anche la custodia, e mi sarei accorto se ne mancava una". Riporta l'**Indizio DD** e vai al **406**.

437

All'improvviso vieni svegliato da un rumore. Uno sparo! Salti giù dal letto e spalanchi la porta. Non hai nemmeno messo piede in corridoio che senti sbattere un'altra porta. Poi è tutto un aprirsi di porte e un vociare convulso. Tu, come tutti, ti chiedi cosa sia successo.

Di gran fretta corri nella stanza del Terzo Erede. Obbedendo alla tua richiesta, Sir Dexter invita tutti a rientrare nelle proprie stanze e fa accendere una lampada. Il Terzo Erede è a letto, sembra addormentato... ma come mai non si è svegliato con tutto il fracasso che c'è stato? Ti avvicini al letto e scopri che il poveretto ha una ferita da arma da fuoco alla testa. Tasti il polso inerte, ma non c'è più segno di vita. Il Terzo Erede è stato assassinato.
Dietro tuo suggerimento Sir Dexter ordina a tutti gli ospiti di rivestirsi e di prepararsi ad un breve interrogatorio. Scrivi subito un messaggio per Sherlock Holmes, informandolo dell'inaspettato sviluppo del caso. Ti ricordi improvvisamente di quella porta che ha sbattuto mentre stavi uscendo dalla tua stanza... è ovvio che la stanza dell'assassino deve trovarsi accanto a quella del Terzo Erede, ma hai bisogno di prove più convincenti. Riporta l'**Indizio BB** e vai al **422**.

438

Gilmer fa entrare nella stanza il Terzo Erede, ancora scosso per l'accaduto. Ha cambiato giacca, e avanza con andatura un po' incerta.
"Cosa avete visto al momento dell'incidente?" chiedi.
"Assolutamente niente, purtroppo".
Se gli consigli di lasciare quanto prima la casa, vai al **408**. Altrimenti, vai al **153**.

439

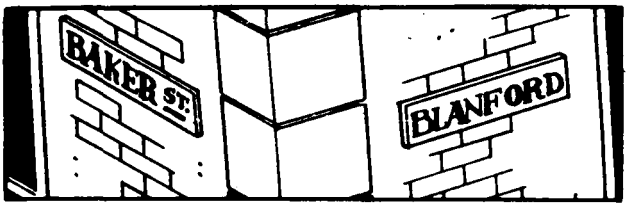
Nascosto nell'armadio trascorri una lunga e scomoda notte, durante la quale nessuno cerca di attentare di nuovo alla vita del Terzo Erede.
Al mattino l'ottima colazione preparata dal cuoco personale di Sir Dexter ti ristora dalla fatica, e ritrovi ben presto tutte le energie perdute. Puoi rimetterti al lavoro e riprendere l'indagine. Vai al **316**.

440

Dennis scuote la testa. "Purtroppo non posso proprio esservi d'aiuto" dice sconsolato, "perché non ricordo assolutamente nulla di preciso. C'era troppa confusione per riuscire a capire qualcosa". Vai al **281**.

441

Nonostante gli sforzi non vieni a sapere nulla di nuovo dall'analisi attenta della scrittura. Dovrai rivolgerti altrove per trovare gli indizi che ti servono. Vai al **473**.



442

"Dopo il naufragio" inizi a chiedere, "siete stato accolto in un collegio di New York. Siete in grado di dirmi il nome di quel collegio?"

"Senz'altro, signore" risponde il Secondo Erede. "Ho frequentato l'Istituto Hudson di White Plains, New York. Sono stati gli anni più felici della mia vita". Vai alla **Tabella Investigativa**.

443

"Dopo essere stato disconosciuto da vostro nonno, quale scuola avete frequentato?"

Il Quarto Erede sogghigna. "È fin troppo facile rispondervi. Sono stato allievo dell'Istituto Hudson di White Plains, New York". Vai alla **Tabella Investigativa**.

444

"Uno di noi è stato visto?" sbraita incredulo Dennis. "È una sporca menzogna! Qualcuno sta cercando di far cadere la responsabilità su di noi, allo scopo di depistare le indagini".

"Non affaticarti tanto per niente" dice Charles al fratello. "Sta cercando di spaventarci solo per spingerci ad accusarci l'un l'altro. Non c'è proprio motivo di restare qui a farci insultare da quest'individuo. Buona giornata, Dexter" aggiunge inchinandosi. I due, uscendo, non ti degnano nemmeno di uno sguardo.

"Se sono loro i colpevoli, non credo proprio che ci riproveranno" commenta Sir Dexter. "Almeno lo spero. L'ultima cosa che desidero in questo momento è uno scandalo".

Riporta la **Decisione 22** e vai al **338**.

445

La serratura non è stata manomessa, e non ti resta altro che concludere che nessuno, almeno da dopo cena in poi, è entrato nella stanza.

Se vuoi chiedere a Gilmer a che ora ha chiuso la stanza, vai al **219**.

Altrimenti, vai al **367**.

446

"L'affondamento del Cassandra dev'esser stato un'esperienza spaventosa per voi" lo provochi.

"Sí, è vero" concorda l'erede. "È stato solo per caso, e per l'intervento di un uomo coraggioso che mi sono salvato. Ed è solo per fortuna che siamo entrambi sopravvissuti anche dopo il naufragio. Sperduti in mezzo all'oceano, in balìa della tempesta e di quelle onde gigantesche, siamo stati soccorsi da un'altra nave".

"Potete raccontarmi in che modo Floyd vi salvò?" chiedi.

L'erede riflette per qualche attimo e poi acconsente. "Ero nella cabina del medico, nell'infermeria; stavo leggendo quando accadde l'incidente. La coperta stava cedendo e le assi avevano ostruito ogni via di fuga. Era scoppiato anche un incendio, e quando l'ufficiale giunse nei pressi della cabina la coperta crollò del tutto. Doveva avere la forza di un gigante, quell'uomo, perché riuscì a farsi largo tra quell'enorme cumulo di rovine e spense l'incendio. Poi con un calcio buttò giù la porta della cabina, mi prese in braccio e mi portò in salvo sulla scialuppa. Ci allontanammo appena in tempo... qualche secondo dopo la nave esplose". L'uomo prosegue raccontando della tempesta e della morte della madre. Vai alla **Tabella Investigativa**.

447

Rifletti sul suggerimento di Sir Dexter. "Forse avete ragione. In effetti è abbastanza verosimile che vostro fratello abbia deciso di spedire un altro libro. Anche se non avesse avuto nulla da obiettare ad acquistare un romanzo incompiuto, comunque un dodicenne sarebbe stato più contento di ricevere un'opera completa, magari di un autore minore, piuttosto che un romanzo incompiuto di un grande scritto-

re. Peccato che Robert non parli del titolo del libro che ha ricevuto". Riporta la **Deduzione 6**. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **256**.
Se ottieni 8-12, vai al **193**.

448

Hai intuito che nella lettera si cela un indizio chiave, ma finora non sei stato in grado di scoprirlo! Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **256**.
Se ottieni 8-12, vai al **193**.

449

"Buona sera" dici all'insonnolito Terzo Erede. "Mi sembrate piuttosto a vostro agio".
L'uomo balbetta qualcosa, scuote la testa per svegliarsi del tutto, e solo dopo qualche attimo capisce chi sei. "Cosa volete?" bofonchia. "Cosa c'è di così importante da interrompere il mio riposo?"
"Oh, scusatemi tanto, solo una domanda. Vi appisolate sempre dopo mangiato?"
"Solo da quando sono in questa casa" risponde l'erede. "Starsene seduti tutto il giorno senza far niente è più

faticoso di un'intera settimana di lavoro. Certo, non ci sarebbe tutta questa noia se mio zio si decidesse a riconoscermi come suo legittimo erede. È piuttosto umiliante doversi misurare con quella massa di impostori, anche dopo aver fornito ogni prova possibile della mia identità".
Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-10, vai al **223**.
Se ottieni 11-12, vai al **101**.

450

Ti tuffi addosso all'uomo, ma manchi la presa di pochi millimetri e con un tonfo rovini a terra. Prima che tu riesca ad alzarti, senti una porta chiudersi lungo il corridoio. Il misterioso assalitore è riuscito a scappare! Ti rimetti a fatica in piedi e riprendi fiato. Una porta si apre alle tue spalle, e sul corridoio si affaccia Sir Dexter in veste da camera. "Cosa sta succedendo?" chiede con calma serafica.
"Qualcuno stava per sparare al Terzo Erede" rispondi indicando la pistola sul pavimento nella stanza dell'erede. "L'ho fermato in tempo, ma non sono riuscito a scoprire chi era".
"Che diavolo è tutto questo fracasso?" Ti volti, e vedi che il Terzo Erede si è svegliato soltanto adesso e ha alzato la testa per guardarsi attorno. "E voi che ci fate nella mia stanza? Cosa sta succedendo?"
"Tornate pure a dormire" dice Sir Dexter al Terzo Erede. "Lo spettacolo è finito".
Sir Dexter raccoglie da terra la pistola e si volta verso di

te. "L'assassino ha già fallito due volte, ed è stato quasi catturato. Non ci riproverà più, ne sono sicuro. Andate a dormire anche voi... avete fatto un ottimo lavoro".
Al mattino seguente un'abbondante colazione ti rimette in forze, pronto per tornare una volta per tutte al caso dell'erede scomparso. Vai al **316**.

451

"Non ho mai saputo né l'uno né l'altro nome" dice il Secondo Erede. "Dopotutto ero molto giovane, e l'uomo che mi ha salvato era un membro qualsiasi dell'equipaggio". Rifletti su questa risposta: per quel che sai della vita, un dodicenne sarebbe curioso di sapere il nome di qualsiasi nave su cui salga, anche se può dimenticarsi il nome di colui che l'ha salvato. Vai alla **Tabella Investigativa**.

452

"Cosa vi ha condotto ad accettare un lavoro così umile, Mr. Barnett?" chiedi come se la domanda ti fosse passata casualmente per la testa. "Mi sembrate portato per lavori di ben altra levatura".

"Beh, mi piace condurre i cavalli" risponde. "Anche se in America non mi ero proprio arricchito, mi ero comunque dato da fare per raccogliere il necessario per raggiungere l'Inghilterra. Ma una volta qui non ebbi alcun desiderio di vedere mio nonno, e perciò dovetti cercarmi un lavoro. Mi piacciono i cavalli e quindi la cosa più sensata era di trovare lavoro come vetturino". Vai al **266**.

453

"Grazie, Gilmer" dici. "Resta ancora qui, per favore, forse avremo ancora bisogno di te".

"Come volete, signore" risponde cortesemente Gilmer. Vai al **158**.

454

I due cugini scoppiano entrambi a ridere, ma è Charles a parlare. "No, nessuno di noi due avrebbe rischiato di lasciare la stanza".

"E perché mai?" chiedi.

"Ma è ovvio. Nessuno di noi due avrebbe lasciato l'altro da solo con le carte" sghignazza Dennis. "Siamo entrambi degli imbroglioni incalliti!" Vai al **429**.

455

"Credo che mio cugino preferisca la sacca più leggera" ti arrischi a dichiarare.

"La tua logica lascia molto a desiderare" nota Holmes gelidamente. "Watson non è affatto pigro... e non si priverebbe mai di una mazza solo per alleggerire la sacca; oltre al fatto che sono i *caddie* a portare le sacche e non i

giocatori. La spiegazione è un'altra. Watson è convinto di giocare al meglio usando sempre le stesse mazze per ogni tipo di colpo. Gli dà, come dire, la sensazione di giocare al meglio. Ma io nel gioco prediligo di gran lunga la precisione" aggiunge altezzosamente Holmes. "Gli esperti hanno concepito diverse mazze da golf, utili per ogni tipo di posizione della palla, e una persona con un po' di cervello le userebbe tutte". L'ironico riferimento di Holmes provoca la replica risentita di Watson. Dopo qualche minuto di accesa ma amichevole discussione con l'amico, Holmes si rivolge di nuovo a te. Vai al **317**.

456

"L'incidente è accaduto più o meno un'ora dopo cena" prosegui. "Avete sentito qualche rumore strano, o notato qualcosa di sospetto in quel lasso di tempo?"
"No, non abbiamo sentito proprio nulla" insiste Dennis. "La porta era chiusa" interviene bruscamente Charles, "e mentre giocavamo a carte parlavamo del più e del meno. Purtroppo da dove eravamo non potevamo notare un bel niente". Vai al **429**.

457

Non riesci a ricordare in quale sequenza gli ospiti delle stanze sono arrivati in corridoio. Vai al **407**.

458

Sir Dexter con aria compiaciuta ordina al domestico di mostrarti la casa. Vieni accompagnato dapprima al piano superiore, dove su un corridoio ad angolo si affaccia un certo numero di camere da letto, un paio di stanze arredate con sedie e tavolini, e una sala assai più grande adibita a biblioteca. Sul lato meridionale della casa c'è un balcone, che si affaccia su un sentiero lastricato e sul Tamigi.

Ritorni al piano di sotto e il domestico ti indica una porta. "Questo è il salotto, signore, mentre dall'altra parte c'è la sala da pranzo".
Se vuoi dare un'occhiata al salotto, vai al **269**.
Altrimenti, vai al **246**.

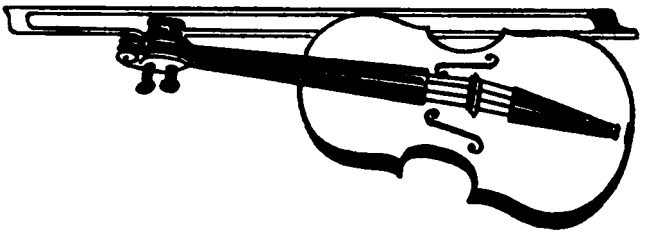
459

Dici a Gilmer di far entrare il Quinto Erede, il quale poco dopo si affaccia sulla porta. "Cosa posso fare ancora per voi?" chiede, visibilmente imbarazzato. "Pensavo di avervi detto tutto".
"Avete saputo dell'incidente capitato al Terzo Erede?" gli chiedi.
Il Quinto Erede, pur con qualche esitazione, annuisce. "Ho sentito i domestici che ne parlavano. Dicevano che una statua è precipitata dal balcone ed è quasi caduta in testa al poveretto. Non posso aver visto l'incidente perché in quel momento mi trovavo con Mr. Malone nella sala del biliardo. Facevamo una partita con Andrew e Bruce. Abbiamo iniziato subito dopo aver finito di mangiare, e non ci siamo interrotti fino al momento dell'incidente".
"Avete sentito qualcos'altro?" chiedi aspettandoti già una risposta negativa.
"No, signore. Stavo appunto giocando a biliardo". Con un gesto stanco della mano congedi il Quinto Erede.
Vai al **120**.

460

Prendi un foglio e una penna, e li porgi al Quinto Erede. "Vorrei che scriveste qualcosa" lo inviti con cortesia, "basteranno una o due righe".
L'uomo prende la penna con la sinistra, ma i tentativi che fa di scrivere si risolvono in quattro sgorbi illeggibili. "Dovete scusarmi" dice con aria frustrata, "ma non scrivo più con la sinistra da quando ero ragazzo. A scuola mi

hanno fatto cambiare mano, obbligandomi a scrivere con la destra". Riporta la **Decisione 16**.
Se hai riportato almeno due delle **Decisioni 13**, **14**, **15** e **17**, vai al **332**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.



461

Hai appreso dal Secondo Erede tutto quello che poteva dirti. Lo ringrazi e lo osservi mentre esce. Vai al **404**.

462

Mentre Sir Dexter borbotta qualcosa tra sé, decidi chi sarà il prossimo ad essere interrogato.
Se vuoi interrogare il Secondo Erede, vai al **427**.
Altrimenti, vai al **404**.

463

"Quando eravate ragazzo, vostro nonno vi spedì un libro in regalo. Vorrei che mi diceste qual era il titolo di quel libro".
"Un libro?" dice il Quinto Erede con espressione sempre più perplessa. "Non ricordo di nessun libro. Forse è andato perduto nella spedizione". Riporta la **Decisione 17**.
Se hai riportato almeno due delle **Decisioni 13**, **14**, **15** e **16**, vai al **332**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

464

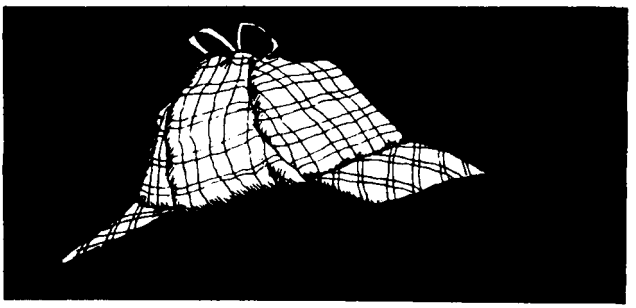
Ti avvii verso la diciassettesima buca, quando noti che Holmes si ferma per legarsi il laccio di una scarpa. Ti fermi accanto a lui. "Mi sono impossessato della pallina che ho raccolto alla settima buca" ti sussurra. "E sai cosa farò, per usarla a favore di Sir Dexter?" Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-6, vai al **487**.

Se ottieni 7-12, vai al **232**.

465

Puoi essere soddisfatto di quanto sei riuscito a sapere fino a questo punto, tanto da escludere decisamente che sia necessario aprire nuove piste da indagare. Vai al **286**.



466

"Dopo la tragica vicenda del naufragio, quale scuola avete frequentato?"

"Quale scuola?" risponde l'altro visibilmente sorpreso dalla domanda. "Beh, devo ammettere che non ricordo. Ma a dire il vero in seguito non sono più andato a scuola... ho lavorato come apprendista da un commerciante". L'uomo ti osserva, come se volesse accertarsi della tua reazione. Riporta la **Decisione 15**.

Se hai riportato almeno due delle **Decisioni 13, 14, 16** e **17**, vai al **332**.
Altrimenti, vai alla **Tabella Investigativa**.

467

Terminato il giro del parco, ti fai riaccompagnare dentro casa dal domestico. Vieni condotto in una piccola stanza al pianoterra, dove sei atteso da Sir Dexter. La stanza è già pronta per gli interrogatori dei pretendenti all'eredità. Dietro un tavolino c'è una comoda poltroncina, mentre alcune altre sedie sono sparse agli angoli della stanza. Sir Dexter siede su una poltrona di fronte alla porta.
Vai al **373**.

468

"Mio caro Dexter!" dice freddamente Charles. "Dobbiamo continuare ancora per molto ad ascoltare le assurde teorie di quest'individuo? Dal modo in cui parla sembra addirittura sospettare che siamo stati noi a cercare di far fuori quell'impostore".
"Grottesco!" aggiunge Dennis; e i due escono a grandi passi, aprendosi da soli la porta di fronte all'allibito Gilmer. Riporta la **Decisione 22** e vai al **338**.

469

Thomas Malone entra con portamento nobiliare. Probabilmente ha la stessa età di Sir Dexter, ma non si è conservato altrettanto bene. Il volto è arrossato e pieno di rughe, i capelli bianchi e stopposi, il corpo ormai flaccido. Per quanto vesta con la cura e l'eleganza propria di un gentleman, i vestiti non sono di gran qualità e per giunta sono un po' consunti. Eppure, se gli porrai la domanda giusta, forse quest'uomo sarà in grado di portare un po' di luce in quest'intricata vicenda.

Se vuoi chiedergli cosa stesse facendo al momento dell'incidente, vai al **241**.
Altrimenti, vai al **313**.

470

"Qualcuno di voi due ha mai lasciato la stanza?"
"No" risponde Charles. "Quando giochiamo a carte nessuno di noi si fida a lasciare l'altro da solo con le carte". I due ridacchiano divertiti.
Se insinui che uno di loro due è stato visto fuori dalla stanza, vai al **284**.
Se pensi di non aver più nulla da chiedere, vai al **486**.

471

Il Quarto Erede torna nella stanza dove già aveva risposto alle tue domande. "Buona sera" dici cortesemente. "Spero che alle domande che sto per porvi risponderete con più sicurezza di quanto abbiate fatto oggi pomeriggio".
"Lo spero proprio anch'io" dice l'uomo con tono nervoso. "Cosa stavate facendo dopo cena, al momento dell'incidente capitato al Terzo Erede?"
"Ero di sopra, in biblioteca" risponde. "Sono rimasto là fino a quando è venuto Gilmer a dirmi quello che era successo". Rifletti su quale domanda porgli a questo punto.
Se vuoi chiedergli se ha visto qualcosa, vai al **430**.
Se pensi di non avere altro da chiedergli, vai al **425**.

472

"Avete mai venduto a Matthew Mannington una copia del romanzo *Il mistero di Edwin Drood* di Dickens?" chiedi.
La reazione del libraio è sconcertante. Il suo volto si arrossa improvvisamente, in preda all'ira. "Molti anni fa" risponde Mr. Amos, "Mr. Mannington mi disse di volere una copia del libro non appena questo fosse stato stampato; perciò feci di tutto, e non fu facile, per accordarmi con l'editore e farmi inviare una copia del libro il giorno stesso dell'uscita. Mr. Mannington era qui, in negozio, quando il libro arrivò, e pensavo potesse fargli piacere prenderlo in mano direttamente dal postino".
"E cosa successe poi?" chiedi incuriosito.
"Quasi mi tirò il libro in faccia" prosegue Mr. Amos. "Gridava che non poteva spedire un romanzo incompiuto, ma non ho capito a chi doveva poi spedirlo. Era molto contrariato, perché secondo lui io dovevo prevedere che avrebbe cambiato idea. Per puro caso avevo a disposizione una copia di *Cinque settimane in un pallone*... era stato appena tradotto, e Mr. Mannington pensò per fortuna che potesse andare bene come sostituzione".
"Che memoria prodigiosa" commenti ammirato.
"Oh, nessun prodigio" precisa. "Ho trattato con Mr. Mannington per quasi quarant'anni, e quella fu l'unica occasione in cui rifiutò un libro che aveva ordinato". Riporta l'**Indizio FF** e vai al **107**.

473

Leggi con concentrata lentezza la lettera di Robert Barnett. Ad una prima lettura ti era sembrata una semplice lettera di ringraziamento, ma ora sei certo che tra le righe c'è qualcos'altro. Quale parte della lettera ti ha insospettito?
Se pensi che Robert abbia letto il libro con sorprendente rapidità, vai al **146**.

continua

Se ti chiedi come mai l'arrivo del regalo sia per lui una sorpresa, vai al **435**.
Se il tono della lettera ti sembra troppo formale, vai al **501**.
Se l'entusiasmo del ragazzo ti sembra esagerato, vai al **337**.
Altrimenti, vai al **179**.

474

Sospiri sconsolato, e ammetti di non essere riuscito a identificare l'assassino. Ti imponi di scoprire cosa ti è sfuggito, ma giuri a te stesso che quanto prima troverai un lavoro più adatto a te.
Se vuoi ricominciare l'indagine, vai al **147**.
Se vuoi che sia Holmes a darti la soluzione, vai al **250**.

475

Sperando di poter scoprire qualcosa di utile, esci dalla casa. Aggiri il lato meridionale, e su un terrazzo pavimentato in pietra trovi il Terzo Erede appisolato su una sedia. A quanto pare sta proprio bene in quella posizione, e non sembra neanche soffrire del freddo della sera.
Se vuoi parlargli, vai al **449**.
Altrimenti, vai al **321**.

476

Ripensi con attenzione alla spiegazione fornita dal Quarto Erede e concludi che l'uomo potrebbe aver detto la verità. Se l'ufficiale era davvero così amichevole, non c'è da sorprendersi che abbia invitato il giovane passeggero a chiamarlo col suo nomignolo; e Jocko è un soprannome plausibile per un uomo che si chiama John. Inoltre, anche se potrebbe trattarsi di una menzogna ben costruita, non hai prove per dimostrarlo. Vai alla **Tabella Investigativa**.

477

"Qualcuno sostiene di averci visto?" strilla Dennis con tono agitato. "Si è sbagliato".
"Sí, si è sbagliato" ripete Charles aggiungendo una risata. "Anzi, signore, direi che proprio chi ci accusa è il responsabile. Indaghi su quello che stava facendo lui".
"L'affidabilità di questa persona è fuori discussione" rispondi, senza però insistere oltre: il lembo appena intravisto di una giacca non è certo una prova convincente. Dici ai due che se ne possono andare, e loro con un cortese inchino a Sir Dexter escono dalla stanza.
"Bene, bene" dice il tuo ospite. "Se sono davvero colpevoli, dubito molto che proveranno ancora a commettere una simile vigliaccata. Direi che un risultato tutto sommato l'abbiamo raggiunto; e dato che il Terzo Erede non è stato nemmeno ferito, gradirei che si evitasse di sollevare uno scandalo sulla vicenda. Vi ringrazio per le energie che avete profuso con tanto impegno". Riporta la **Decisione 22** e vai al **338**.

478

"Pensate con calma, cercate di far ordine tra i pensieri e di ricordare cos'avete sentito stanotte".
"Sí, ci sto provando" replica l'altro portandosi una mano alla testa, "ma sono proprio confuso".
"Sono certo che tra breve ricorderete" insisti, cercando di incoraggiarlo. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-8, vai al **133**.
Se ottieni 9-12, vai al **421**.

479

Ti alzi e ti stiracchi. Non sei sicuro di aver raccolto tutte le prove in grado di smascherare l'assassino, ma hai fatto del tuo meglio. Sali nella tua stanza per lavarti e cambiarti d'abito.

La robusta colazione che trovi ad accoglierti quando scendi rimpiazza le energie perdute nella notte insonne. Ti senti in grado perciò di fare gli ultimi passi richiesti dall'indagine. Vai al **316**.

480

Dennis e Charles impallidiscono, e cercano di capire se il tuo è solo un trucco per spingerli a scoprirsi.

"Beh, insomma, non abbiamo fatto alcun male a quell'impostore, non è vero?" piagnucola Dennis. "Volevamo solo spaventarlo e convincerlo ad andarsene, in modo da farlo rinunciare alle sue pretese sull'eredità".

"Voi! Siete stati voi!" ruggisce Sir Dexter minacciando col suo fisico imponente i due. "Bene! Non avete proprio più nulla di cui preoccuparvi riguardo all'eredità!" prosegue. "Riscriverò oggi stesso il mio testamento, e vi lascerò esattamente quel che vi meritate!" I due si alzano, e con aria umiliata escono frettolosamente dalla stanza.

"Beh, almeno questa parte del caso è chiusa" commenti con un sorriso beffardo.

"E siete stato voi con la vostra abilità a chiuderla" si congratula Sir Dexter con te. "Sono dispiaciuto che siano loro i colpevoli, ma sono contento di aver messo fine a questa brutta faccenda. Ci avrebbero sicuramente riprovato, e prima o poi avrebbero anche raggiunto il loro scopo!" Riporta la **Deduzione 28** e vai al **395**.

481

Il Leaping Stag è un edificio a due piani, con la facciata dipinta di bianco e parzialmente coperta d'edera. All'in-

terno trovi un piacevole calore e un ambiente confortevole. Le pareti sono rivestite di mogano, e gli ampi tendaggi bianchi spandono una gradevole luce diffusa per tutto il locale. È il proprietario in persona a condurvi in una stanza al piano di sopra, dove c'è un piccolo tavolo coperto da una tovaglia bianca e preparato con stoviglie della miglior porcellana.
La cena è ottima. Sir Dexter si rifiuta di anticiparvi la natura del suo problema fino al termine del pasto. Vi viene servito un bicchierino di porto, caffè e sigari, e solo a questo punto Sir Dexter inizia ad esporre il vero motivo per cui vi ha chiamati.
"Ho un problema che vale assai di più della partita con Mr. Gregg" dice. "Posso già anticiparvi che il vostro successo, o il vostro fallimento, determinerà il destino di più di un milione di sterline".
All'udire la cifra resti allibito, mentre a Watson quasi cade di mano il sigaro. "Forse è meglio che ci diciate qualcosa di più" dice senza scomporsi Holmes.
"Oh, certo" replica Sir Dexter. "Mio fratello, Matthew Mannington, ha avuto un ruolo di prim'ordine nello sviluppo delle ferrovie britanniche, e possedeva partecipazioni in numerose altre imprese. Si è costruito un'enorme fortuna, mentre io più modestamente servivo il governo del nostro paese. L'unica pecca in tanto talento era la sua totale incapacità di trattare con la gente e persino coi suoi stessi parenti. Matthew si era sposato quand'era ancora molto giovane ma aveva avuto un'unica figlia, Elizabeth. Quando la ragazza arrivò ai vent'anni, s'innamorò di un giovane ingegnere, John Barnett, che lavorava nella compagnia ferroviaria di Matthew. Matthew non riusciva a capacitarsi che sua figlia potesse davvero essere innamorata di un suo dipendente, e intervenne per interrompere la relazione. Ma quando i due, indifferenti alle difficoltà che venivano loro opposte, si sposarono, Matthew licenziò

Barnett e usò tutta la sua influenza per fare in modo che il giovane non trovasse più lavoro in nessuna delle compagnie ferroviarie delle isole britanniche".
"Ho sentito fin troppo spesso di storie simili" commenta Holmes. "L'orgoglio porta raramente alla felicità, come ha ben scritto Watson in *Un caso d'identità* e nell'*Avventura dei faggi di rame*. Il risultato in entrambi i casi è stato tragico".
"Ho letto anch'io i resoconti di quelle tristi storie" replica Sir Dexter, "e purtroppo qualcosa del genere è accaduto anche nel caso di mio fratello. Dopo una vana ricerca d'impiego nel nostro paese, Barnett si trasferì in America con Elizabeth per continuare a lavorare nelle ferrovie. Io e Elizabeth abbiamo continuato a scriverci una o due lettere all'anno. Credo che Elizabeth ben presto si accorse di quanto suo padre avesse ragione, nel descrivere Barnett come un opportunista; ma lo stato dei loro rapporti era ormai tale che non l'avrebbe mai ammesso apertamente. Poco dopo il matrimonio, nel 1858, diede alla luce un figlio ma, nonostante ciò, sia lei che mio fratello si rifiutarono di scriversi fino alla morte di Barnett".
"John Barnett morì in un incidente nel 1869" riprende Sir Dexter dopo una piccola pausa. "Quando comunicai a Matthew che sua figlia e suo nipote erano abbandonati a loro stessi in America, si decise finalmente a scriverle e a mandarle i soldi necessari al viaggio di ritorno in Inghilterra. Ma degli impegni di lavoro che Elizabeth aveva preso le impedirono di partire prima del novembre del 1871, quando s'imbarcò a Boston sulla nave a vapore *Cassandra*".
"È un mese molto avanzato per la traversata dell'Atlantico" interviene Watson.
"Troppo avanzato" riprende Sir Dexter con un sospiro. "La nave affondò durante una tempesta e Elizabeth morì. Mio fratello mi disse che anche il ragazzo era deceduto, e per

venticinque anni continuai a crederlo morto". Holmes smette di tirare la pipa, e sembra improvvisamente attento allo sviluppo del racconto. "Mio fratello morì nella primavera del 1894, poco dopo il vostro ritorno a Londra, Mr. Holmes, e mi lasciò l'intero suo patrimonio. Diedi le dimissioni dal mio ufficio al Ministero degli Esteri e mi ritirai negli agi della ricchezza. Presi a curiosare tra le lettere e le carte di mio fratello, che era così pignolo da conservare tutto. Un anno dopo la sua morte, trovai una lettera scritta dall'ufficiale in seconda del *Cassandra*, nella quale questi raccontava dell'affondamento della nave. Ma oltre al racconto del naufragio, diceva anche di aver salvato il giovane Robert e chiedeva a Matthew come doveva comportarsi per agevolare il suo rientro in Inghilterra. Matthew gli aveva risposto che non voleva più rivedere Robert, e aveva allegato alla lettera un po' di denaro necessario alla sua istruzione".

"Come avete reagito di fronte a questa scoperta?" chiede Holmes.

"Ho fatto pubblicare un annuncio sui giornali inglesi e su quelli di tutti i paesi dove abbiamo un consolato, in cui chiedevo che Robert si facesse vivo e venisse a riprendersi la sua eredità".

"Quali sono stati i risultati?" chiede ancora Holmes. "Quanti pretendenti si sono presentati?"

"Dodici" risponde Sir Dexter con un sorriso. "Sette di loro si sono rivelati immediatamente degli impostori; ma adesso ho bisogno di una persona esperta in questo genere di cose, che mi aiuti a determinare se tra gli altri cinque c'è il vero Robert Barnett. Sono alloggiati in paziente attesa a casa mia. Ah, devo dirvi che io li chiamo con dei numeri, dato che dicono di essere tutti la stessa persona".

Le labbra di Holmes si tendono in un ironico sorriso. "Questo sí che è interessante" commenta. "Agli altri aspetti, già di per sé intricati, di questo caso dobbiamo aggiun-

gere anche l'età dell'erede. Un uomo di trentasette anni può avere un aspetto molto variabile, da quello di un ventenne trascurato a quello di un cinquantenne giovanile. Purtroppo, Sir Dexter, non potrò essere io a occuparmi per il momento del caso. Oggi è mercoledì. Diciamo che potrei raggiungervi a casa vostra non prima di sabato mattina. Io e Watson abbiamo acquistato i biglietti per la nuova operetta di Gilbert e Sullivan che verrà rappresentata domani sera, e venerdì c'è un concerto di Benvenuti, il grande virtuoso di violino".

"Speravo che poteste occuparvi fin da subito di questa faccenda" dice Sir Dexter. "Voi capite che c'è una certa tensione in casa mia in questi giorni. Oltre ai pretendenti, sono miei ospiti anche quattro lontani parenti. Se non troverò il vero Robert Barnett saranno loro ad ereditare il patrimonio. E ovviamente non vanno molto d'accordo con i pretendenti".

"Il mio miglior allievo e assistente" replica Holmes indicandoti, "verrà con voi per rendersi immediatamente conto dei fatti. Mandami un telegramma a Baker Street" aggiunge rivolto a te, "se ti serve qualche informazione". Dopo una breve discussione, Sir Dexter acconsente.

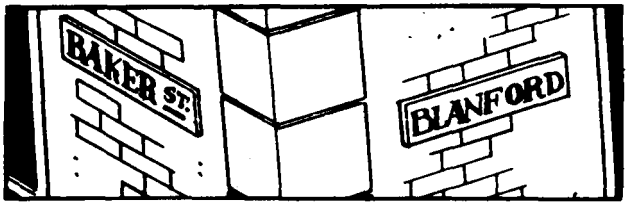
Passi il resto della serata al Leaping Stag e al mattino seguente ti rechi con Sir Dexter a casa sua. Si tratta di una grande villa sulle rive del Tamigi, nei pressi di un villaggio a quindici miglia da Londra.

Un esercito di domestici si prende cura del bagaglio, e Sir Dexter spiega senza indugio la tua presenza agli eredi. "Questo signore mi aiuterà a far luce sulla questione" dice. "Mi aspetto da voi la massima collaborazione". Mentre Sir Dexter ti presenta agli eredi, studi il volto e l'espressione di ognuno di loro.

Il Primo Erede ha l'aspetto di un uomo di mezza età, corpulento, col volto segnato dagli anni e solcato, su una

guancia, da una cicatrice a zeta. Da come veste e dall'inflessione diresti si tratta di un vetturino londinese.
Il Secondo Erede dice di aver usato in America il nome di Arthur Smith per non avere più nulla da spartire con l'odiato nonno. Insegna in una scuola privata, e il suo aspetto grassoccio denuncia chiaramente la vita inattiva che conduce. Il braccio destro è avvolto da bende e appeso al collo; è lui stesso a spiegarti che in seguito ad una caduta da cavallo si è spezzato il polso.
Il Terzo Erede, che si presenta col nome di Phillip Hamilton, è un uomo elegante, dai modi vivaci, alto e magro, con capelli e baffi neri. Dall'aspetto giureresti che sia un imbroglione patentato, e ti chiedi in che modo si procuri quanto gli serve per vivere. Ti concentri per un attimo e ti ricordi di aver trovato quel nome nell'archivio di Holmes. Un uomo con lo stesso nome e di aspetto simile era stato implicato in alcune vendite sospette di terreno e coinvolto in alcuni scandali di gioco, anche se non è mai stato arrestato per aver commesso un reato.
Il Quarto Erede si è presentato col nome di Robert Barnett e dall'aspetto sembra abbia sempre condotto una vita operosa e all'aria aperta. Sostiene di aver svolto una gran quantità di mestieri nel corso della vita, spostandosi dall'America al Canada per approdare infine in Inghilterra.
Il Quinto Erede è un uomo dall'aspetto anonimo, i cui vestiti di fattura molto comune mettono in risalto tutta la magrezza. Pare proprio che gli manchi l'immaginazione necessaria ad un impostore, a cominciare dal nome con cui si è presentato: John Smith.
Una volta passati in rassegna i cinque pretendenti, Sir Dexter ti conduce nel suo studio. "Prima che, a qualsiasi titolo, parliate con loro, forse dovreste leggere le lettere e le carte che ho raccolto" ti spiega. "Se solo avessi immaginato di trovarmi oggi in questa situazione, avrei certamente conservato le lettere che Elizabeth mi scrisse. Ma

anche se quelle sono andate perdute, in queste che sto per mostrarvi troverete comunque altre informazioni che vi saranno certamente utili". Ti siedi su una comoda sedia dietro la scrivania mentre Sir Dexter estrae un fascio di carte dalla cassaforte. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **293**.
Se ottieni 8-12, vai al **207**.



482

I giocatori raggiungono la piazzola di partenza della quinta buca. Il percorso è breve e l'unica difficoltà è rappresentata da un gruppo di alberi che circondano a semicerchio il *green*. Holmes e Watson raggiungono subito il *green* col primo colpo, mentre Gregg lancia la palla a pochissima distanza dalla buca. È il turno di Sir Dexter, e Sandy si è già chinato per posare la pallina sulla piazzola di partenza. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **374**.
Se ottieni 9-12, vai al **318**.

483

"Volete parlare con gli altri due cugini?" ti chiede Sir Dexter. "Sono gli ultimi testimoni che vi restano da sentire".
Se vuoi parlare con i due, vai al **169**.
Altrimenti, vai al **338**.

"Credo sia arrivato il momento di accusare Sandy senza esitazioni" dici a Sir Dexter. "Non potete tollerare oltre un tradimento così sfacciato alla vostra fiducia!"
Sir Dexter dapprima sembra perplesso, ma infine chiama il *caddie* presso di sé. "Sandy!" sbotta. "Sono stanco di vederti fare l'imbroglione alle mie spalle. Avrei dovuto liberarmi di te molto prima. Sei licenziato! Mi porterò da solo la sacca per le ultime quattro buche".
Il magro volto del *caddie* impallidisce dalla vergogna, ma il giovane non dice nulla. Gregg, che proprio in quel momento è uscito dal salone, non ha la stessa umiltà.
"Dexter" dice concitato, "proprio non me l'aspettavo da te. Proprio non mi aspettavo che uno sportivo come te scaricasse le proprie colpe sul *caddie*".
"Ma John..." balbetta Sir Dexter.
"No, non dire altro" insiste Gregg. "Sai bene di aver sbagliato, e di non poter più rimediare all'errore. Ormai la giornata è rovinata. Propongo di sospendere la partita e di chiuderla in parità. Giocheremo un'altra volta, quando sarai di umore più adatto al gioco".
Sir Dexter guarda l'amico che se ne va, e poi si volta verso di te. "Sono piuttosto contrariato" ti confessa. "Certo, ammetto che siete arrivato in fondo alla faccenda, ma forse potevate trovare un modo più discreto per risolverla".
"Mi dispiace..." replichi.
"Oh, non rammaricatevi troppo, imparerete da solo quanto conti la discrezione" prosegue Sir Dexter. "Siete un giovane davvero astuto e intelligente, se avete risolto questo caso così rapidamente. Oh, ma ecco Holmes e Watson. Signori, è venuto il momento di dirvi che in realtà ho un problema più delicato da sottoporvi" dice a tutti voi. "Vi prego, vogliate restare miei ospiti anche a cena, così avrò modo di illustrarvi tutti i dettagli del caso. Ho deciso di portarvi al Leaping Stag, un ottimo locale che si trova

lungo la strada". Ovviamente siete ben felici di accettare, e in breve tempo la carrozza di Sir Dexter vi conduce proprio davanti al locale. Vai al **481**.

485

"Sei sicuro di aver scelto il mestiere giusto per te?" chiede sarcastico Holmes. "Mi hai appena detto - come se niente fosse - che mentre qualcuno sparava al Terzo Erede tu chiacchieravi tranquillamente con Dennis al piano di sotto. O c'è qualche altro particolare che non mi hai ancora rivelato?" Ti sforzi di trovare una spiegazione plausibile, e di nascondere il profondo imbarazzo che provi per aver commesso un errore così grossolano.
Se vuoi ricominciare l'indagine daccapo, vai al **147**.
Se preferisci avere la soluzione da Holmes, vai al **250**.

486

"Grazie per la collaborazione" dici distrattamente. "Non sospettiamo affatto di voi, ma in casi come questi è necessario parlare con chiunque possa sapere qualcosa".
"Oh, certo, certo" risponde Charles. I due, dopo un inchino di saluto a te e a Sir Dexter, si avviano fuori dalla stanza. Vai al **338**.

487

"Non saprei proprio" sussurri dopo un momento, "ma sono sicuro che troverete la soluzione migliore, Mr. Holmes". Il grande investigatore sorride e si infila la pallina in tasca. Vai al **268**.

488

"Penso che queste mazze siano vostre, Mr. Holmes".
"E tu pensi che io descriverei le mie mazze in modo così canzonatorio?" chiede Holmes visibilmente irritato. "Solo dal tono delle parole io avrei capito che sono di Watson; ma a parte questo, dovevi intuire che io non posso che usare il gruppo di mazze meglio assortito. Watson usa, come gli si addice, un numero di mazze adatto ad un giocatore poco riflessivo". Il commento scatena tra i due amici una vivace discussione sui vantaggi delle rispettive scelte. È una vecchia ed amichevole lite, che si ripete spesso. Vai al **317**.

489

Dopo una pausa di riflessione, Holmes interviene. "Disgraziatamente non c'è alcuna prova che sostenga la tua ipotesi di accusa".
Se vuoi ricominciare ad investigare, vai al **147**.
Se preferisci avere la soluzione da Holmes, vai al **250**.

490

"Abbiamo quindi ristretto la lista dei sospetti a Charles e Dennis" prosegue Holmes. "Dato che Dennis, al momento dell'omicidio, stava parlando con il mio collega, per esclusione dobbiamo concludere che l'assassino è Charles. Abbiamo, a supporto di questa conclusione, anche la testimonianza del Secondo Erede, che ha sentito la porta della stanza di Charles chiudersi e riaprirsi subito dopo lo sparo,

come se questi fosse rientrato nella stanza per uscire poi immediatamente".
"Tuttavia, Dennis ha sempre assistito Charles nel corso delle sue azioni criminose. Chiunque dei due sia stato a spingere la statua giù dal balcone, è chiaro che è stato protetto dall'altro; inoltre Dennis è sceso al piano di sotto, e ha intenzionalmente prodotto dei rumori, solo per distrarre il mio collega e indurlo ad abbandonare la vigilanza della stanza della vittima". Vai al **117**.

491

Mentre t'incammini sul lato destro del percorso, per aiutare Watson a ritrovare la palla, noti sulla curva del tracciato un cartello che indica al macchinista del treno quando far suonare la locomotiva. Sandy, vedendo il fumo, avrebbe dovuto avvertire Sir Dexter del fischio imminente. Riporta l'**Indizio B** e poi vai al **482**.

492

Soddisfatto dalla tranquillità che regna in questa parte della casa, torni al piano di sotto. Vai al **475**.

493

Sir Dexter sospira e si sistema più comodamente sulla poltrona. "Rimane solo il Quinto Erede" ti ricorda. "Volete parlargli?"
Se vuoi interrogare il Quinto Erede, vai al **113**.
Altrimenti, vai al **364**.

494

Continuando il giro della casa arrivi in fondo al corridoio, dove si accede al grande balcone che si estende da un'estremità all'altra della facciata meridionale della casa; il balcone è cinto da una balaustra, su cui sono posate delle graziose statue di pietra. Dal balcone si gode una deliziosa vista sul Tamigi. Proprio sotto il balcone c'è un terrazzo lastricato, dove vedi il Terzo Erede appisolato, o almeno così sembra, su una sedia di fronte allo splendido tramonto. Prima di rientrare percorri nuovamente con l'occhio il balcone. Lancia i dadi e aggiungi al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-9, vai al **492**.

Se ottieni 10-12, vai al **216**.

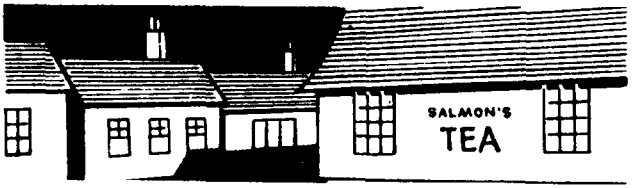
495

"Abbiamo quindi ristretto la lista dei sospetti a Charles e Dennis" prosegue Holmes. "Dato che il Secondo Erede ha detto di aver sentito dei rumori provenire dalla stanza di Charles, e dato che i rumori provano che lui, poco dopo lo sparo, era appena rientrato nella sua stanza per uscirne immediatamente, dobbiamo concludere che l'assassino è proprio lui, Charles. Tuttavia mi pare ovvio che Dennis ha mentito, quando ha detto di non aver sentito alcun rumore venire dalla stanza di Charles; perciò dobbiamo concludere che sia a tutti gli effetti il complice di Charles. Penso sia chiaro per tutti che i due hanno collaborato fianco a fianco già quando hanno tentato di spaventare, se non già di uccidere, il Terzo Erede, gettandogli addosso la statua dal balcone". Vai al **117**.

496

"Non posso provare che la pistola sia stata sottratta prima che Sir Dexter e gli altri si ritirassero nelle loro stanze" ammetti, "ma mi pare l'unica conclusione plausibile. Se

fosse stata rubata prima, qualcuno avrebbe potuto notare facilmente la scomparsa, creando un'agitazione generale che non avrebbe certo giovato ai piani dell'assassino. Se, quindi, diamo per scontato che la pistola sia stata rubata soltanto dopo cena, gli unici che non hanno chiarito dove si trovavano in quel lasso di tempo sono Charles, Dennis e il Quarto Erede".
"E come hai fatto a stabilire che sia stato proprio Charles a commettere il delitto?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Deduzione 29**, vai al **157**.
Altrimenti, vai al **115**.



497

Ti accorgi che Sandy posa la pallina ben oltre i segni che delimitano la piazzola di partenza; ma ciò non sembra aiutare granché il suo padrone, perché la palla finisce nei cespugli di brugo sul lato sinistro del tracciato.
Riporta l'**Indizio A** e poi vai al **231**.

498

"Avevo fatto una scoperta piuttosto importante" dici con entusiasmo. "Analizzando la scrittura della lettera di Robert Barnett avevo stabilito che era mancino, e ho poi verificato che il Quarto Erede è mancino".
"Informazione preziosa" commenta Holmes, con i pensieri già rivolti alle possibili conseguenze del fatto. Riporta la **Deduzione 32** e vai al **159**.

499

"È stata la faccenda del libro a mettermi in mano una prova molto convincente" replichi. "Il Quarto Erede è stato l'unico dei pretendenti a dire di aver ricevuto *Cinque settimane in un pallone*, e Mr. Amos mi ha poi confermato che Mannington sostituì l'*Edwin Drood* proprio con quel romanzo".

"Ottimo lavoro" si congratula Holmes.

Se hai riportato la **Deduzione 32**, vai al **167**.

Altrimenti, vai al **182**.

500

"Devo ammettere che gli indizi relativi al libro non mi sono stati di alcun aiuto nella scelta del Quarto Erede" confessi.

"Se tu avessi posto le domande appropriate" ribatte Holmes, "il libro ti avrebbe fornito più di un semplice indizio: ti avrebbe messo di fronte ad una prova inconfutabile. Ma dimmi comunque come sei arrivato alla tua conclusione".

Vai al **182**.

501

"Il tono della lettera è piuttosto incostante" commenti. "Ma sarà stato poi così sincero, Robert?"

"Oh, non cercate di leggere in quella lettera più di quel che c'è scritto" ti rimprovera Sir Dexter. "I messaggi di ringraziamento sono quasi sempre troppo ampollosi, e i ragazzi non sono certo scrittori raffinati". Vai al **179**.

502

"Volete vedere la sala del biliardo?" ti chiede Sir Dexter. "Siccome in quella stanza tengo custoditi alcuni valori, Gilmer la chiude ogni sera a chiave".

Se vuoi andare nella sala del biliardo, vai al **132**.

Altrimenti, vai al **367**.

503

"È stato Andrew ad attentare alla vita del Terzo Erede" proclami, "spingendo la statua giù dal balcone".
"Andrew?" balbetta Holmes sbigottito. "Ma non c'è nemmeno una prova, né un indizio, che Andrew fosse al piano di sopra al momento del delitto".
"E allora chi è stato, Holmes?" chiede impaziente Watson.
Vai al **262**.

504

"Volete spiegarmi quali prove avete raccolto?" chiedi a Holmes.
"Sandy, per quanto abbia usato metodi ogni volta differenti" rivela Holmes, "non ha perso occasione per intralciare Sir Dexter. Per tre o quattro buche, Sandy ha posato la palla oltre i limiti della piazzola. E si era arrivati più di una volta al punto che dover ripetere il colpo, come prescrive il regolamento, avrebbe significato per Sir Dexter passare in svantaggio. Alla settima buca l'annullamento del colpo infatti gli è costato la buca, e ha trasformato un punto sicuro in un punto di svantaggio".
"Alla quarta buca, Sandy non ha avvertito Sir Dexter che si stava avvicinando il treno. All'ottava, prima di gridare ai quattro venti che aveva ritrovato la palla di Gregg, l'aveva già spostata in posizione più favorevole per il tiro. Alla quattordicesima buca si è deliberatamente spostato per farsi colpire dalla palla di Gregg in modo che Sir Dexter perdesse un'altra buca che era praticamente già vinta. Senza gli imbrogli di Sandy, Sir Dexter sarebbe già in vantaggio di almeno tre punti". Vai al **369**.

505

Il primo sedicente Robert Barnett entra e si siede su una delle sedie di legno, ma dalla postura noti che l'uomo è piuttosto nervoso. I vestiti non sono certo di pregevole

fattura, ma sono puliti e rammendati dove necessario. Il volto dell'uomo mostra chiaramente tutti i segni impressi dal tempo e dalle intemperie durante gli anni in cui ha guidato la carrozza. A prima vista sembra avere cinquant'anni o anche più, ma pensi che ciò possa dipendere dalla dura vita che ha condotto. Vai alla **Tabella Investigativa**.

506

Rifletti sul racconto del Quarto Erede, e sulle prime resti perplesso. Molti dettagli raccontati da Floyd mancano nella descrizione riferita dal Quarto Erede riguardo al salvataggio. Il suo salvataggio... improvvisamente un'intuizione si fa strada nella tua mente. Il Quarto Erede ha giustamente raccontato gli eventi dal punto di vista di chi veniva salvato, non di chi stava salvando! Vai alla **Tabella Investigativa**.

507

"Non lo so!" insiste l'uomo. "Era un uomo molto gentile, e appena ero salito a bordo mi aveva detto di chiamarlo Jocko. Non avevo alcun motivo di chiedergli il suo vero nome, e se anche l'ho saputo, l'ho ormai dimenticato. È stato molto gentile, ma devo precisare che è stato niente più di un conoscente per me, non certo un amico".
Vai alla **Tabella Investigativa**.

508

"Devo ammettere di non saperne abbastanza riguardo al salvataggio, per cui non posso dare un giudizio sul Quarto Erede" confessi.
"Ed è un'ammissione davvero spiacevole a sentirsi" ti rimprovera Holmes. "Non devi mai trascurare un fatto che può diventare rilevante". Vai al **211**.

TAVOLA NUMERICA

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

L'EREDE SCOMPARSO

8

sherlock holmes

Tra le nebbie della Londra vittoriana, al tavolo di un *pub*, nella confortevole atmosfera dei salotti più esclusivi, nei sordidi bassifondi sulle rive del Tamigi, dietro il fumo azzurrognolo della pipa spunta un profilo inconfondibile: Sherlock Holmes!

In questo libro il protagonista sei tu. Sir Dexter Mannington, un ricco signore che vive in una deliziosa dimora di campagna, ha deciso di ritrovare il suo erede: si tratta di un nipote, scomparso tanti anni prima in un naufragio. Ma chi, tra i cinque pretendenti, è il vero Robert Barnett? Un'indagine delicata, condotta sul filo dei sospetti, dei rancori, delle gelosie.

È un librogame: il protagonista sei tu. Tocca a te risolvere il caso...

copertina illustrata da Jill Bauman

Questo librogame è originale. Non è opera di Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-542-X

7068542X

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu